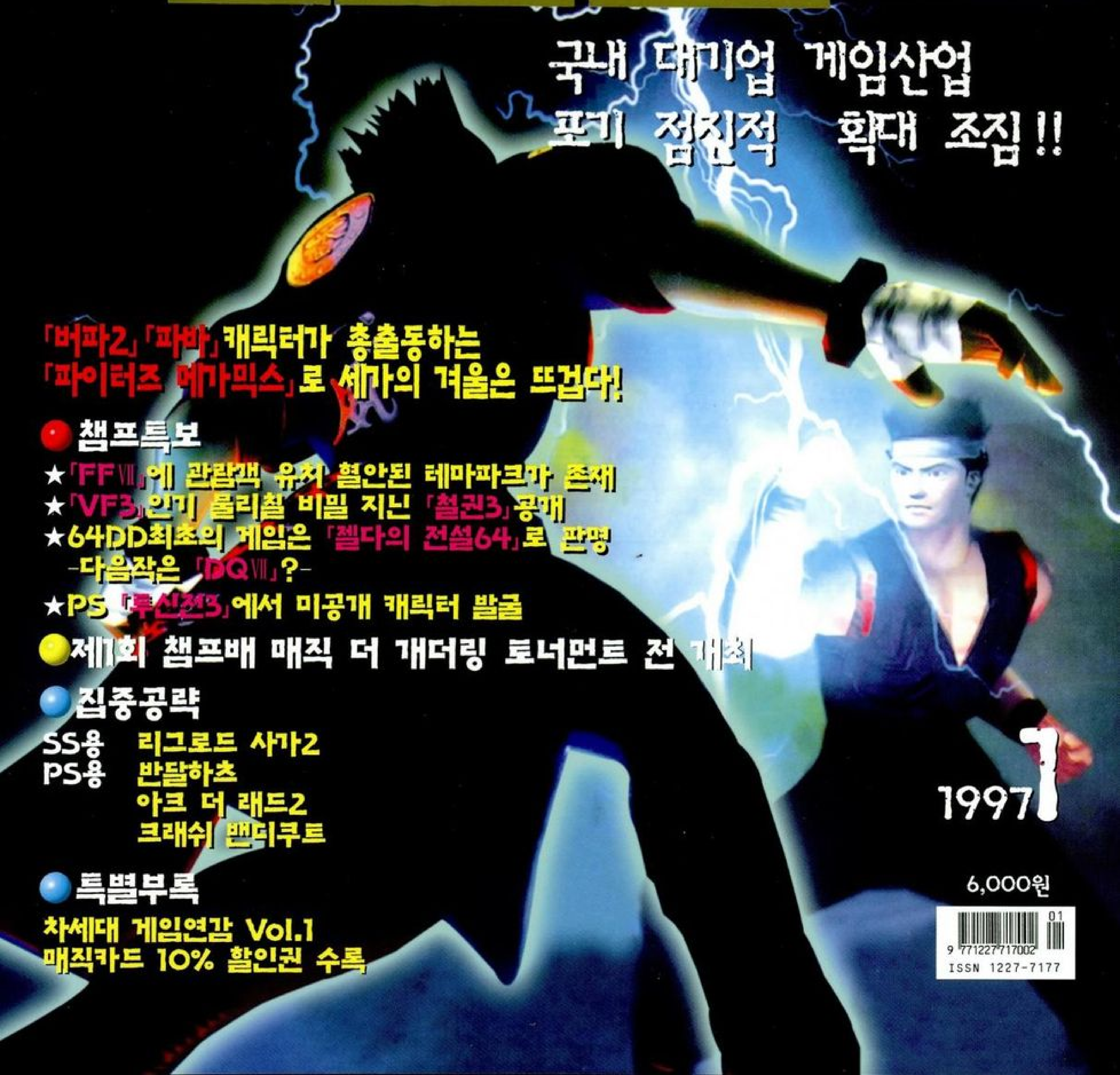
차세대

게이머가 선택한 차세대 종합보험

게임챔프



국내 대기업 게임산업 포기 점진적 확대 조짐!!

「버파2」「파바」캐릭터가 총출동하는
「파이터즈 메가믹스」로 세가의 겨울은 뜨겁다!

챔프특보

★「FF VII」에 관람객 유치 혈안된 테마파크가 존재
★「VF3」인기 물리칠 비밀 지닌 「철권3」공개
★64DD최초의 게임은 「젤다의 전설64」로 판명
-다음작은 「DQ VII」?-
★PS 「투신전3」에서 미공개 캐릭터 발굴

제1회 챔프배 매직 더 개더링 토너먼트 전 개최

집중공략

SS용 리그로드 사가2
PS용 반달하츠
아크 더 래드2
크래쉬 밴디쿠트

특별부록

차세대 게임연감 Vol.1
매직카드 10% 할인권 수록

1997 1

6,000원

ISSN 1227-7177


게임박사들 다 모여라!
EDUGAME FESTIVAL 97'
97'에듀게임 경진대회
· 게임박사들 다모여라!
봄방학기간 잠실실내 체육관에서 개최되는
게임 · 교육등 에듀게임 경진대회.
예선 · 본선 · 결선을 거쳐 최종 선발되는 '에듀게임
경진대회 왕'
유치부, 초등학생부, 중고등학생부, 일반부 등 각부의
입상자들에게는 푸짐한 상품과 장학금까지 지급되고,
또한 모델활동의 기회도 주어진다.
게임 박사 여러분!
21세기 에디슨은 '에듀게임 왕'이라는 사실 꼭!
명심하세요.
※상세한 경진대회용 프로그램(PC게임, 비디오게임,
아케이드게임, 교육용S/W 등)은 중앙일보 및 다음호
잡지에 게재됩니다.
행사장에 오시면…
■누구라도 경진대회에 참가할 수 있습니다.
■테마별로 구성된 관(게임용 S/W관, 교육용 S/W관, 커뮤니케이션관, 가상현실관)에서 모든 프로그램을 마음껏 체험할 수 있습니다.
■시중가 보다 싼 가격으로 프로그램을 구입할 수 있습니다.
■참여업체에서 마련한 푸짐한 사은품들이 여러분을 기다립니다.
장소 : 잠실실내체육관
기간 : 1997. 2. 23~2. 28(6일간)봄방학기간
참가대상 : 유치부, 초등학생부, 중고등학생부, 일반부
총상금 : 3천만원(450여명)
(입상자 특전:관련업체 홍보모델로 활동기회 부여)
주최 : 한국우주 · 정보소년단
후원 : 정보통신부
주관 : 제 2라인
행사관련문의처 : 제 2라인〈 02-844-9581 (대) 〉
IBM

SAMSUNG
삼성전자

게임, 게임기의 모든것

삼성게임프라자

최상의 제품을 가장 싸고 빠르게

금월의 우수 체인점




가양 발산점
대표:권세원
(02)3661-7264




경기 용인점
대표:김현진
(0335)35-1436



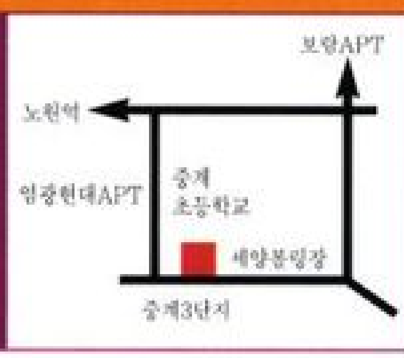

포항 두호점
대표:박순화
(0562)49-1018



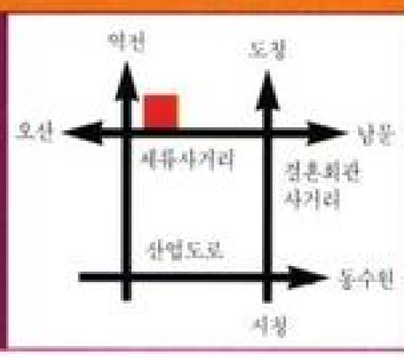

서울 사당점
대표:김운중
(02)594-6172

금월의 오픈점

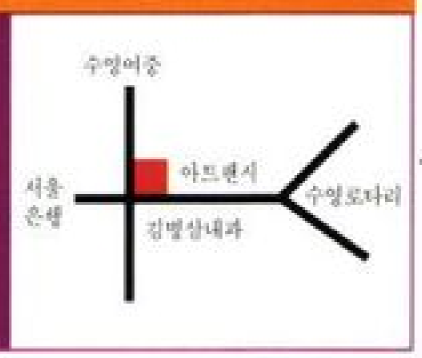
서울
중계점
939-5550



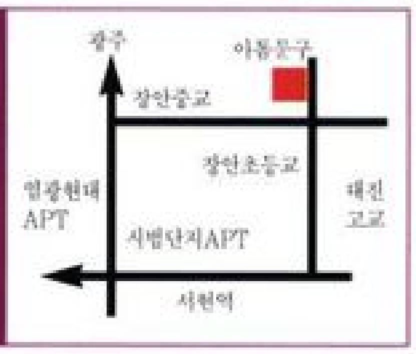
경기
세류점
(0331)
34-5580



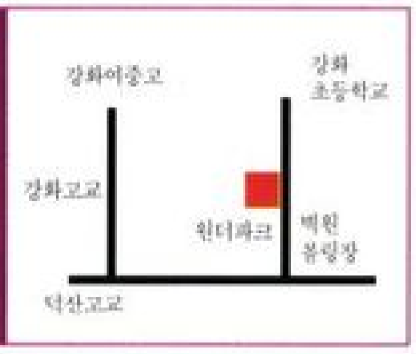
부산
수영점
(051)
757-1332



경기
분당동점
(0342)
781-0380



경기
강화점
(032)
932-7579



● 격주간지 게임신문 **GameNet**는 삼성게임프라자에서 구입하실 수 있습니다.

체인점개설문의
(주)하이콤 삼성게임프라자 사업부
서울시 용산구 한남동 686-42
전화:(02)795-5765

서울 가양점 3661-7264 나진1호 714-4566 대치점 565-2252 명일점 3426-8604 오목점 645-9313 삼성동점 543-7010 상도점 824-8275,6 신림점 888-3960 방이점 203-6691 행당점 299-7158 흑석점 813-7577 사당점 594-6172 대림점 843-4622 중계점 939-5550 구의점 456-2561 북가좌점 306-7728 구로점 863-2055 상계점 932-5264 아현점 312-3764 약수점 234-1525 **경기도** 인천만수점 (032)469-6654 일산중산점 (0344)976-5444 경기광주점 (0347)65-2519 금곡동 (0346)595-2087,8 김포점 (0341)84-5949 분당푸른마을점 (0342)711-3596 분당동점 (0342)781-0380 수원종로점 (0331)251-1617 수원수원역점 (0331)256-0463 수원북부점 (0331)251-7340 수원세류점 (0331)34-5580 일산태영점 (0344)913-6406,7 산본점 (0343)94-6758 계산점 (032)551-9282 중동신도시점 (032)326-0626 강화점 (032)932-7579 용인점 (0335)35-1436 포천점 (0357)541-2053 안산점 (0345)418-2891 안산월피점 (0345)84-6326 안성점 (0334)74-5364 금촌점 (0348)941-3719 여주점 (0337)86-9759 의정부점 (0351)43-0087

가정용 비디오 게임에서 PC게임까지...

삼성게임프라자가 특별한 이익을 드립니다.

하이콤

(주)하이콤
삼성게임프라자 사업부
(02)795-5765



창세기전 2를 절반 가격에 구입할 수 있습니다.

창세기전 2 발매 기념 사은회
기간 : 1996년 11월 1일부터 11월31일까지

행사 기간 안에 에임포인트를 구입하신 고객 전원에게 12월에 발매 예정인 창세기전 2의 50% DC권을 드립니다. 에임포인트 안에 동봉되어 있는 할인쿠폰을 소지하고 계시다가 창세기전 2가 발매되는 12월에 가까운 삼성게임프라자를 방문하셔서 창세기전 2를 구입하십시오.
쿠폰을 소지하신 전원에게 창세기전 2를 50% DC한 가격으로 드립니다.
자세한 내용은 각 게임 잡지면을 참조하세요.

소비자 여러분께 10%의 이익을 돌려 드립니다!

쿠폰제 실시

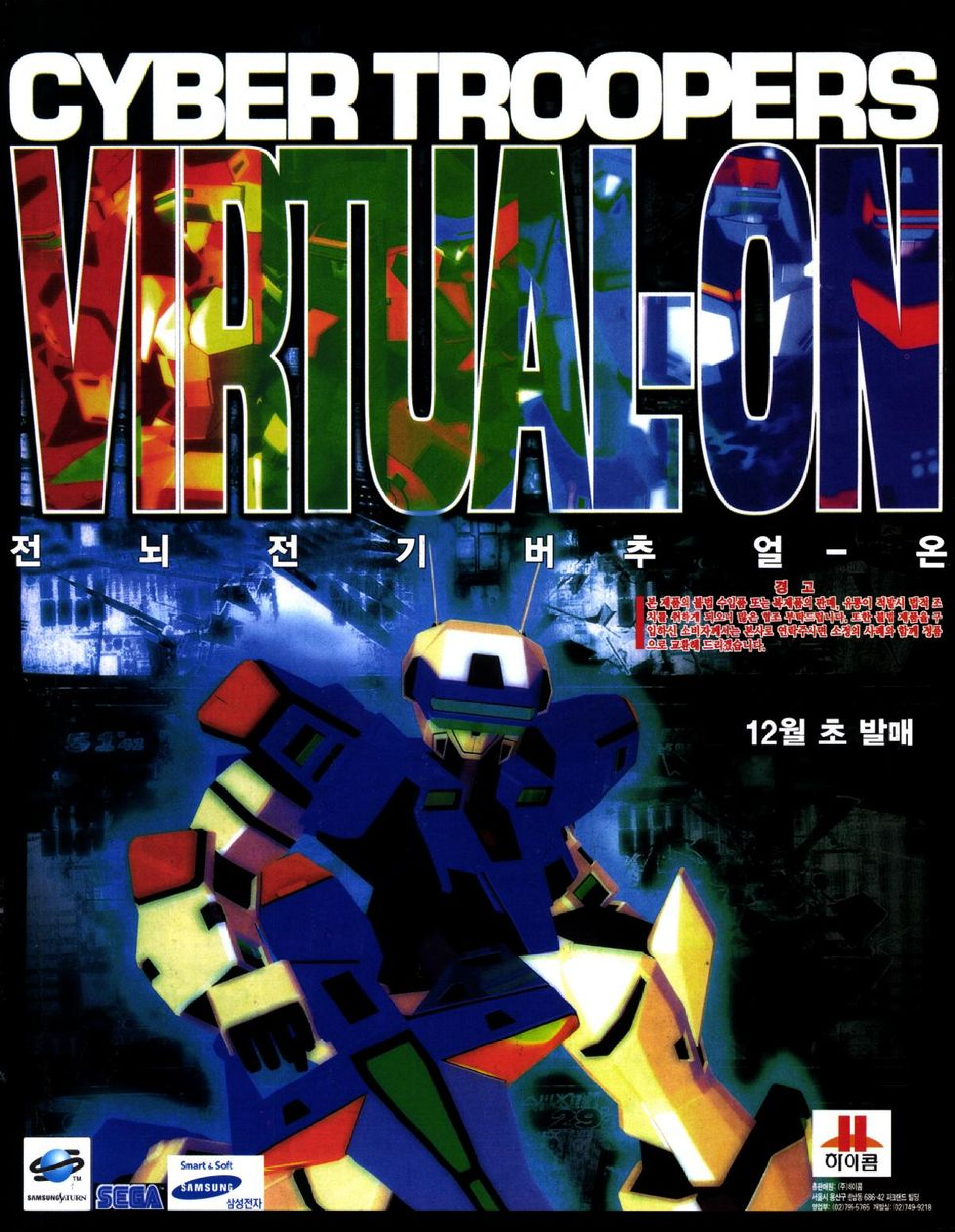
저희 삼성게임플라자에서 100,000원에 해당하는 제품을 구매하신 고객에게 구입가격의 10%에 해당하는 상품권(10,000)을 드립니다.
매달 게임 플라자에서 선정한 제품을 상품권으로 교환하여 드리며, 여러장의 상품권으로 모아오시면 가격에 맞는, 그리고 고객이 원하시는 상품을 교환하실 수 있습니다.

"
행사기간은
96년 11월 1일부터
1월 31일까지
"

창세기전2의 할인쿠폰은 삼성게임프라자에서 구입하신 에임포인트 안에만 들어있습니다.

경상도 대구복현점 (053)953-2805 점촌점 (0581)53-8944 포항두호점 (0562)49-1028 경주점 (0561)774-5434 삼천포점 (0593)32-6595 진주점 (0591)745-7213 진주상대점 (0591)52-5519 창원점 (0551)67-0808 진주점 (0591)745-7213 진주상대점 (0591)52-5519 창원점 (0551)67-0868 창원반송점 (0551)84-4971 김해 (0525)37-5879 부산수영점 (051)757-1332 부산수정점 (051)441-7398 부산연산점 (051)865-8617 부산반송점 (051)531-2905 부산대연점 (051)628-2324 **전라도** 광주운암점 (062)524-5708 순천점 (0661)53-7885 여수점 (0662)653-7947 이리점 (0653)855-6679전주효자점 (0652)224-4959 부안점 (0683)81-2962 군산점 (0654)61-3065 **충청도** 대전둔산점 (042)483-4962 대전월평점 (042)489-7303 대전정림점 (042)585-0275 대전법동점 (042)628-0789 청주점 (0431)233-3725 제천점 (0443)48-4088 서산점 (0455)666-0960 대전중촌점 (042)259-9060 **강원도** 원주점 (0371)43-5592 춘천점 (0361)51-4548 속초점 (0392)31-4646 **제주도** 서귀포 (064)32-0740 구제주점 (064)24-2566 신제주점 (064)44-6988


CAMPUS HEROES
캠퍼스 히어로
3D 랜더링에 의한 리얼 캐릭터!
이것이 파이팅의 시작이다!
게임의 특징
줌인, 줌아웃, 라이트 소싱에 의한 광원 표현
멀티 보이스 효과와 2인 플레이 이상의 모뎀플레이 가능
DOS와 WINDOWS 95의 동시 지원 가능
캐릭터 당 80여개에 이르는 다양한 필살기
버튼 연타로 이어지는 필살기로 자신만의 컴보 만들기가 가능
MiPS SOFTWARE
개발원 (주)밉스
부산광역시 남구 문현4동 815 한일0/T 1520호
TEL:(051)643-8444 FAX:(051)642-0496
하이콤
판매원 (주)하이콤
서울시 용산구 한남동 686-42 파크랜드빌딩
영업부:(02)795-5765 개발실:(02)749-9218



CYBER TROOPERS
VIRTUAL-ON
전 뇌 전 기 버 추 얼 - 온
경 고
본 제품의 불법 수입품 또는 복제품의 판매, 유통이 적발시 법적 조치를 취하게 되오니 많은 협조 부탁드립니다. 또한 불법 제품을 구입하신 소비자께서는 본사로 연락주시면 소정의 사례와 함께 정품으로 교환해 드리겠습니다.
12월 초 발매
SAMSUNG SATURN
SEGA
Smart & Soft
SAMSUNG
삼성전자
하이콤
총판매원: (주)하이콤
서울시 용산구 한남동 686-42 피크랜드 빌딩
영업부: (02)795-5765 개발실: (02)749-9218

멀티미디어의 삼성전자

CD-ROM VERSION

[샤크III]

Xak III

The eternal recurrence



「샤크」가 무엇인지는
그 누구도 모른다!

특수한 지형의 에비스 국가, 푸르른 숲, 맑은 강물,
거대한 용, 넓고 다양한 지하단층, 그리고 마그마 지대...



인간과 몬스터가 함께 사는 평화롭고 아름답던 애비스국가를 암흑세력으로
지배했던 바도우! 듀엘에 의해 영구영벽에 250년간 봉인되었지만
누군가에 의해 해방된 바도우는 자신의 육체를 찾기 위해 왕가의 성역으로 향한다.
듀엘의 후예 라토크만이 살아 있지만 성역으로 돌아가는 길은 매우 험하다.
무엇을 망설이고 있는가...
라토크는 신의 피와 힘을 가지고 있다. 왕가의 성역으로 서둘러 가자.

- VR시스템 Ver 3.0 채용으로 다중 맵 스크롤과 높낮이 있는 맵 표현 가능.
- 적과 아군이 동시에 마법을 사용하는 다채로운 매직 액션!
- 2명의 동지와 함께 주인공의 자동 전투 가능.

- 장르: GRP
- 가격: 44,000원(VAT포함)
- 구성: CD 1장

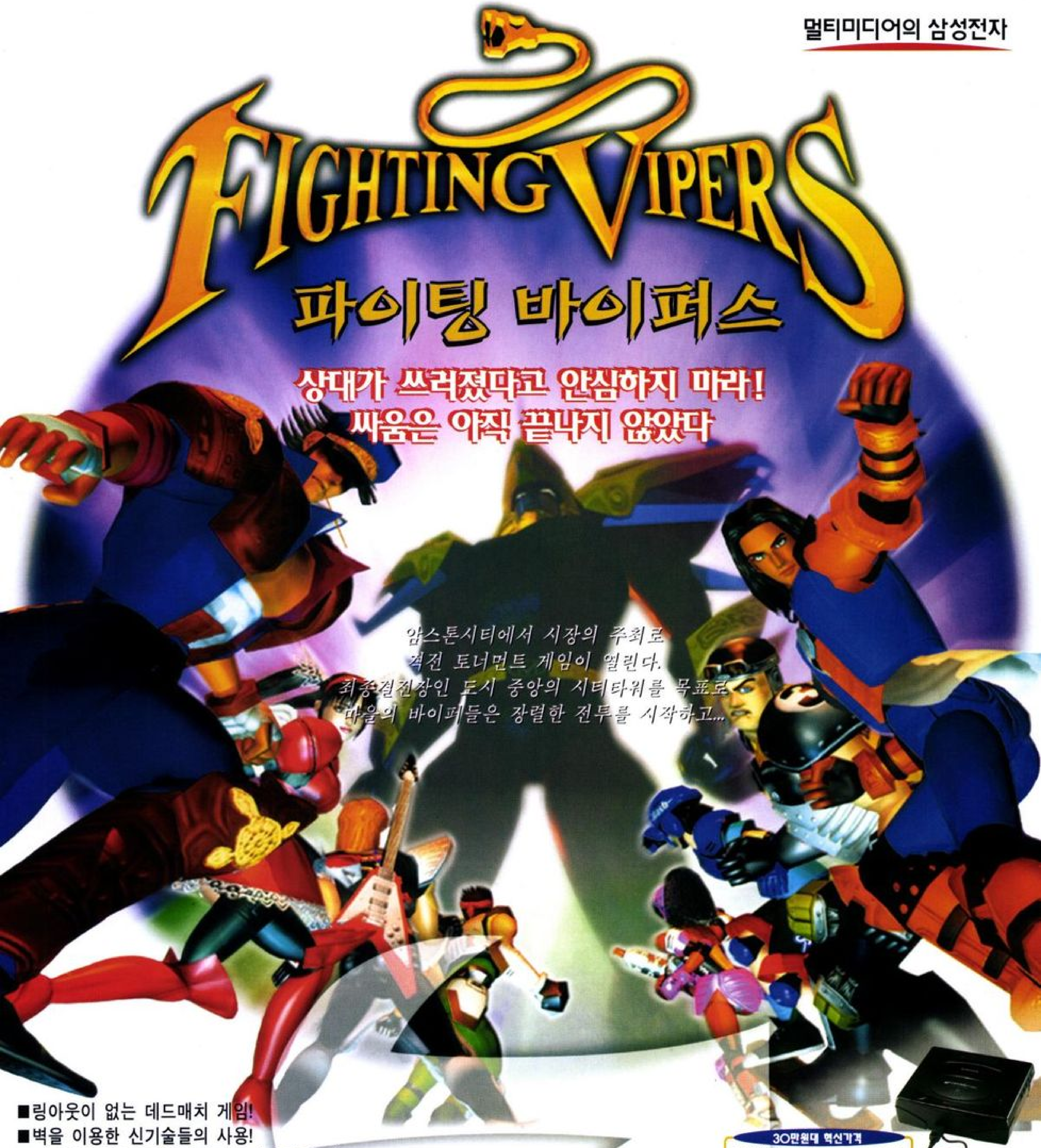
- 시스템 요구사항
  - 486DX 33MHZ 이상
  - 8MB 이상
  - DOS/V 탑재 PC
  - 2배속이상 CD-ROM 드라이브

개발원 — MICRO CABIN

판매원 — 인포미디어 / Smart & Soft SAMSUNG 삼성전자

삼성C&C프라자에 오시면
소프트웨어 및 컴퓨터 관련제품 일체를 구입하실 수 있습니다.

멀티미디어의 삼성전자



■링아웃이 없는 데드매치 게임!
■벽을 이용한 신기술들의 사용!
■격투감을 더욱 증가시켜주는 화려한 효과!
■단순한 조작으로 가능한 풍부한 연속기공격!

●장르: 격투 액션(대전) ●개발사: 세가

30만원대 혁신가격

뉴삼성새턴(SPC-ST)	359.000원
뉴삼성새턴II(SPC-ST2)	389.000원

(S/W 1종포함)

■국내영업본부 C&C판매사업부: 서울시 중구 남대문로 5가 84-11(세브란스빌딩 18층) HE영업팀 259-2971-7
■총 판매원: (주)아랑 715-5828
■삼성게임기 전문점
· 서울: (주)하이콤 795-5765 (주)게임라인 701-5484 (주)월드베스트 (구 포스트) 715-3393
(주)멀티테크 703-4658 (주)비엔티 719-1445 하이테크 게임 프라자 3272-4928
· 부산: (주)광복 051)246-6565 · 대전: 한국게임 042)636-8664 · 대구: 토탈게임 053)781-2788

판매원

AM R&D DEPT.#2 인포미디어 Smart & Soft SAMSUNG 삼성전자


무인도 이야기 2
서바이벌 라이프 시뮬레이션 게임
국제 청소년 교류센터 "프로그래스"가 주관하는 국제 항해 프로그램을 진행중인 융프라우호. 유유히 태평양을 향해하고 있던 그 배에 별안간 사고가 엄습해온다. 최고의 안전성을 자랑하던 융프라우호가 참혹하게 침몰되자 대대적인 구조작업이 벌어진다. 대부분의 승객들이 구출되지만 6명의 승객은 행방불명 되는데... 당신은 그 행방불명자중의 한 사람. 무인도에 표류해온 다섯 사람들과 함께 무사히 돌아가기 위해 살아가야 한다. 당신은 사고의 충격으로 기억을 상실하고 말았지만 날카로운 판단력과 행동력으로 리더에 추대된다. 순간 순간 끊어진 기억의 필름들이 떠 오를 때마다 융프라우호 침몰의 흑막이 벗겨져 나가고...
▶동작사양
기 종: 486PC RAM 8메가
권 장: 486PCC/66 RAM 16A메가
그래픽: SUPER VGA 256 컬러
환 경: 한글 윈도우즈 3.1 또는 한글 윈도우즈 95
CD-ROM 드라이브, 사운드 카드, 마우스 필수

이제 남은 것은 동료들과 함께 무인도를 탈출하는 것 뿐이다.

꿈과 희망의 다우PC게임 컬렉션

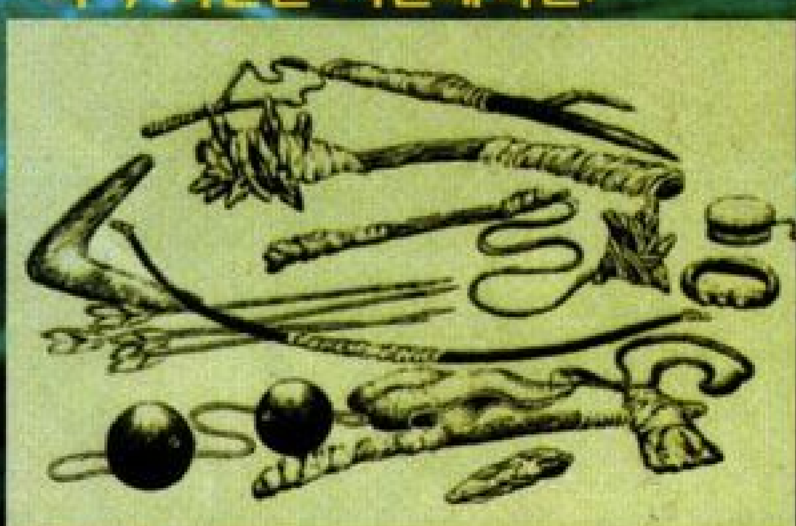
▶우수성이 인정된 아이템 작성 메카니즘의 파워업!



▶인력 비행기, 증기선등… 새로 등장하는 많은 아이템들.



▶더욱 사실적으로 인류의 근본적인 과학 기술을 시뮬레이션.



무인도에서 당신과 생사를 같이할 5인의 표류자



▶이건일 (13세)

외무부에 근무하는 아버지와 명문가 출신의 어머니 밑에서 자랐다.
아직 중학생인데도 두뇌가 명석하고 경이로울 정도로 박학다식한 장점을 가진 소년이다.



▶이향숙 (17세)

부모를 잃고서 할아버지 댁에서 자라난 향숙은 그 때문에 아주 내성적이고 조용하다.
성실한 반면, 결단력이 좀 부족하지만 직감, 육감이 아주 영적 능력을 발휘하기도 하다.



▶플로라 밴티엔느 (19세)

파리, 마리온 국립병원에 근무하는 간호사.
직업대로 사람 보살피기를 좋아하고 상냥하다.
중요한 시기에 멍청한 행동을 저지르고 마는 덜렁이 아가씨지만 약품 지식에 관해 통달해 왔다.



▶마이클 웨인 (20세)

법대 다니는 대학생으로 자칭 플레이보이라는 미국인.
자기중심적이고 제멋대로 행동하는, 장점이라곤 없는 캐릭터 같지만 내기에 관한한은 천재적인 수완을 발휘하기도 하며 무인도에서 의외의 국면으로 이끌기도 한다.



▶남민아 (25세)

국내의 일류 외국기업에 근무하는 여사원.
주말엔 반드시 체력단련을 하여 몸매를 유지하고 화려한 것을 상당히 좋아하며 동시에 남성편력도 심한편. 두뇌회전이 빠른 여자로 멤버간의 화합을 유지시키는 존재.


12월 발매예정!
ENTERTAINMENT
"Just like real pro hockey."
NHL
POWERPLAY™ '96


근일 발매예정!
알버트 오딧세이
ALBERT ODYSSEY 外伝
LEGEND OF ELDEAN
ENTERTAINMENT
"그는 하늘에서 내려온 자이다"
SUNSOFT
RPG의 대 서사시!
CHUNG
ENTERTAINMENT
서울시 강남구 신사동 582-10 계룡빌딩 5층
TEL:(02)3445-3257~8 FAX:(02)3445-4855
WOOYOUNG
서울시 강남구 신사동 582-10 계룡빌딩 5층
TEL:(02)3445-4851~4 FAX:(02)3445-4855
SEGASATURN

P/S S/S
액션리플레이

가까운 소매점이나 삼성 게임프라자 에서 찾으세요!

히트 상품



새턴용
액션리플레이카드

1. 파워메모리 확장 기능
2. 파워 엎 기능
3. 컨버터 기능(유럽, 미국, 일본)호환기능
4. PC링크카드에 접속 가능
5. 수많은 게임코드 내장수록
6. RPG 시뮬레이션 게임을 초보자도 계속 진행효과를 얻을 수 있다.

돌풍



현대 미니컴보이용
조이스틱

1. 확대경보다 더 선[illegible]하는 주변기기
2. 미니컴보이를 오락실 아케이드 게임의 실감도 체험효과
3. 인체 공학적 설계



새턴용 -RGB케이블



새턴용 -RF케이블



미니컴보이용 렌즈



새턴용 -S케이블



포켓 미니액정게임



미니컴보이용 사운드보이



ST KEY-호환 컨버터



포켓용⇔슈퍼미니컴보이용



2인용 대전케이블

공급원
게임본부 (무역업무대행)
서울시 용산구 한강로 3가 3-23 나진상가 15동 104호
TEL:701-1667~8 FAX:718-6662

통신판매
국민은행:015-01-0496-246
농협:011-01-317824
예금주:송용섭

P/S S/S 액션리플레이

가까운 소매점이나 현대 게임마트 에서 찾으세요!

히트 상품



P/S액션 리플레이

1. 100여가지 이상의 게임 개조코드 내장
2. 파워업 기능
3. 메모리 확장 기능
4. 구종 게임도 프로그램 전환으로 굉장한 흥미도로 즐길수 있다.
5. RPG 시뮬레이션 게임을 초보자도 계속 진행 효과를 얻을수 있다.
6. 오락실용 게임을 능가하는 게임 흥미로도 즐길수 있다.

※ 96년 12월호 게임챔프 참조

신상품



PC링크카드

1. 게임 전문가용 이라 할수 있다.
2. PC에 연결 원하는 게임코드 번호를 얻을수 있다.
3. P/S S/S공용이며 액션리플레이 카드가 있어야 한다.

※ 자세한 내용은 본책자 분석 내용과 96년 12월호 게임챔프를 참고해야 한다.



P/S S단자

일반 RF화질, AV화질보다 2배이상
고화질로 게임을 즐길수 있다.
사용환경:Sper Video 단자가 있는 TV사용
오락실 처럼 선명도 최고



P/S RGB단자

Sper Video단자보다 3배이상
고화질로 게임을 즐길수 있다.
사용환경:RGB전용 모니터에 사용



P/S 2인용 링크케이블

릿지 레이서등의 게임을 둘이서
동시에 경주할때 사용
사용환경:2대의 게임기, 2대의 TV



P/S RF단자

AV 단자가 없는 구형 TV에 사용



P/S RACCOM패드

경주등을 할때 사용





울트라64 슈퍼컴보이 RGB케이블

마포구, 은평구,
영등포구 도매, 소매
소비자께서는
합정동 게임왕국으로
오시면 됩니다.



공급원
게임본부 (무역업무대행)
서울시 용산구 한강로 3가 3-23 나진상가 15동 104호
TEL:701-1667~8 FAX:718-6662

통신판매
국민은행:015-01-0496-246
농협:011-01-317824
예금주:송용섭

게임유통 新 시스템으로 게

소 자본으로 자기사업을 해야겠다고

도소매업에서 성공할 수 있는 노하우
현재 하시는 사업에 겸업 및 동참 전략
모든면에서 저희 게임유통을 선택하신 것은 행운입니다.

특 전

1. 간판 및 인테리어 지원 검토
2. 광고 및 판촉물 지원
3. 영업지도신규판매교환대여
4. 상품정보 정기간행물
5. 출장상담판매촉진교육무료지원(항시대기상태)



게임유통(본점):716-6301~2,
706-3070
FAX:3272-5505



게임유통(수리실):713-5853 담당:이근식

A/S 전문 상담

■각종게임기, CD게임기, CPS, SS, N, GCD, 훼밀리 등등
A/S 15년의 노하우 용산에 발표

면목점									
TEL 433-2682									
제주점	창동점	고강점	채널	게임박사	연희점	용인점	영일점	청주점	안산게임마트
TEL (064)24-4405 47-7087	TEL 994-5533	TEL (032)683-6428	TEL 704-7615	TEL 702-4268	TEL 337-2369	TEL (0335)37-0858	TEL 3427-1165	TEL (0431)69-0615	TEL (0345)419-3210
둔촌APT	코바게임	게임마스타	청주점	게임챔프(가락점)	화인게임	정릉점	안양점	축 오픈 울산점	수원점
TEL 487-0115	TEL 718-1520	TEL 701-6506~7	TEL (0431)65-3587	TEL 417-6411	TEL (0522)60-2420	TEL 911-4057	TEL (0343)44-7036	TEL (0522)65-9703,69-9437	TEL (0331)251-5311
상계점	청주게임유통	이리점	대구성당점	용산점	광명점	간석점	가평점	능곡점	서대문점
TEL 935-3233	TEL 55-7624/57-3580	TEL (0653)842-6558	TEL (053)628-9482	TEL 3272-4502~3	TEL 683-2059	TEL (032)432-7089	TEL 82-9386/9486	TEL (0344)971-2727	TEL (0331)47-5831
I·Q	장안동	둔천점	오시오게임	간석점	수원점	분당점	당산점	종로점	원당점
TEL 716-0577~8	TEL 247-7747	TEL 487-0115	TEL 913-0801	TEL 421-2332	TEL (0331)43-3679	TEL (0342)712-2972	TEL 632-4217	TEL 743-4586	TEL (0331)64-1472
삼성점	분당점	군산점	천호점	부평점	용산점	충북진천점	청주점	망원동	구미점
TEL 547-9400	TEL (0342)702-2892	TEL (0654)465-4064	TEL 489-3547	TEL (032)547-8431	TEL 706-4133~4	(0434)33-1333,0505	TEL (0431)55-2168	TEL 337-7346	(0546)51-0610,51-0619,51-0682
안산2호점	불광점	가락점	상계점	울산점	망우점	춘천학생백화점	상주점	CD프랜드	호계2점
TEL (0345)418-6651	TEL 386-8657	TEL 411-6411	TEL	TEL (0522)44-0604	TEL 492-3804	TEL (0361)52-3536	TEL (0582)535-7106	TEL 904-8321	TEL (0343)52-5047

부산 게임천지가 새롭게 단장했습니다!

◆ 게임천지는 게임 유저들에게 부담감을 주는 회원제를 하지 않습니다.
(그러나 게임천지 고객에게는 타 매장에서 경험할수 없는 천지만의 노하우를 제공하겠습니다.-가격파괴, 연중 파격세일 단행)

◆ 중고 게임기를 타기종으로 교환 및 고가매입, 저가 판매하고 있습니다.

◆ 전국 어디서나 전화 한통화면 신종소프트 및 하드웨어(게임기)를 즉시 발송하여 드립니다.

◆ 차세대 게임기 소프트를 좀더 빠르게 새로운 소프트를 제공하겠습니다.

◆ S.S, P.S, P.C-FX, N64 차세대 게임소프트 할인판매 실시
(게임천지 회원 및 고객에게 도매가 판매)



외환비자, 국민, B.C, 위너스 및
은행신용카드 환영

차세대 게임기 및
주변기기 완벽구비
(전기종, 오리지날 스틱,
염가판매)

■통신판매(가격문의입금확인발송)
신탁은행:43104-1575703
농 협:915-12-131274
우체국:601054-0033127
예금주:안종열

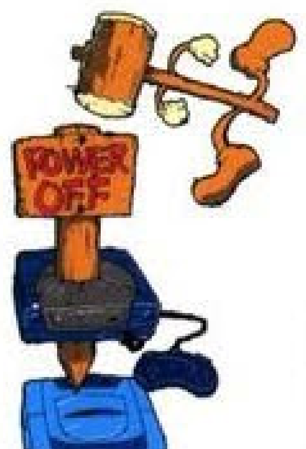
문의전화:(051)647-1770
(051)634-3196

주소:부산시 남구 대연동 동성하이타운

왕자병 게이머도 챔프앞에선 평민!

CONTENTS

January 1997.1 Vol.50

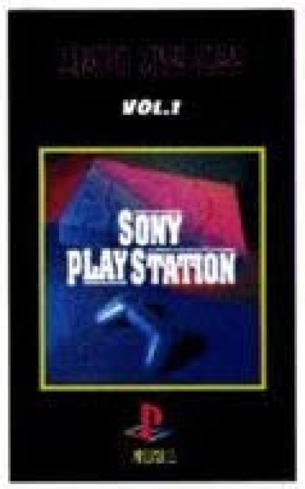


대기업의 비디오 게임 사업 포기가 가져다 준 교훈

게임은 이제 하나의 놀이 문화로 정착되고 있다. 더 이상 몇년 전 오락실에서 행해지던 사행성 음성물이 아니다. 이는 게이머의 부모들도 인정한다. 이 비디오 게임이 국내에 들어온 지도 거의 10년이 다 되어 가고 있다. 쟁쟁 대기업들도 이 사업에 전격 참여했다. 물론 기업의 매출 신장 목적도 있지만 그동안 국내 비디오 게임 산업에 일조를 해 온 것은 사실이다. 그러나 최근 이 대기업들이 비디오 게임 산업에서 손을 떼겠다고 선언해 업계에 큰 충격을 주고 있다.

이들의 포기 선언에는 이유가 있다. 일본 제품이 대부분인 비디오 게임 시장에 '일본어 자막 수입금지'라는 규제를 내세워 정품 유통 제한과 이로인해 보따리 유통을 조장해 대기업들의 사업을 더욱 어렵게 했다. 영어가 삽입된 게임은 교육적이고 일본어가 들어간 것은 [왜색 문화의 침투]라는 이유 등으로 배일감정을 고취(?)시켜주고 있다. 어떻든 그 외에도 비디오 게임 산업에 저해가 되는 많은 규제들이 기존의 업체는 물론 신규 참여 업체들의 발까지 꽁꽁 묶어 놓았던 것이다.

게임산업은 21세기 멀티미디어 산업의 총아라는 등 온갖 미사여구로 게임산업을 포장해 놓고 실제로는 비디오 게임에 대해 이렇다할 지원 하나 없이 규제법령만 잔뜩 만들어 놓은 정부는 이번 대기업들의 포기 사태를 거울 삼아 정부 및 관련 단체는 각성해야 할 것이다.



특별부록
차세대 게임연감 Vol.1

정기 구독 및 단행본 신청 시 은행 온라인 번호
- 서울은행 22108-2677906
- 국민은행 822-01-0154-610
- 농 협 033-01-168077
- 외환은행 106-22-00360-9
- 제일은행 325-20-262008

예금주 : (주) 제우미디어



전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 내용이나 개수 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시오.

* 게임챔프 과월호 및 제우미디어가 발행하는 모든 단행본 구입은 용산터미널상가 내 신진컴퓨터서적 전화:02-714-7942

서울지역

강남 영동사	554-3784
강동 도서	471-2044
구로 대명사	802-7199
도봉 샘터사	983-3900
동대문 지산	245-3686
용산 마포 잔영사	712-5824
서초 금비	534-9075
송파 감헌사	416-5101
중구 수송사	272-0803
성동 성지사	457-2891
광명사	897-6773
영등포 광신사	688-2614
동작 영우사	816-1788
은평 서대문 해천사	357-6045
종로 한일	737-3491
강서 영민도서	697-7995
관악구 관악사	823-5121

경기 지역

인천 영동사	032-884-0801
인천 중원도서	032-527-9350
부천 하나	032-663-6467
성남 한성도서	0342-706-0234
수원 홍원도서	0331-41-6300
광명 광명사	02-809-4594
대길총판	0344-977-4428
남강서적	02-974-0485
안산 문일서적	0345-82-2572
안양 상신사	0343-85-2984
의정부 희룡도서	0351-876-6304
평택 경기문고	0333-53-0524

부산 지역

김해 북부사	051-895-4841
부산(남구)조선	051-756-2727
부산(북구)화목	051-865-0150
부산(서구)진흥	051-466-9386
부산 현대사	051-467-8011

경북 지역

경주 동화서적	0561-772-4108
구미 청운서점	0546-461-7824
김천 꽃동산	0547-434-5897
대구(동구)영남도서	053-423-9193
대구(서구)해문도서	053-421-8958
상주 제일	0582-535-2377
안동 종로	0571-53-7575
영주 대한	0572-32-8597
점촌 동명	0581-555-4672
포항 예지서점	0562-73-4870

경남 지역

마산 태영사	0551-44-7428
울산 중앙	0522-73-7220
진주 샘터	0591-55-3991
충무 동아일보	0557-43-5785

충북 지역

제천 경북	0443-2-3816
청주 샘터서적	0431-55-0264
충주 문학사	0441-847-2819

충남 지역

논산 백제도서	0461-32-3156
대전 청림사	042-632-6799
천안 화성서적	0417-551-3073

강원 지역

강릉 영동서적	0391-645-3361
삼척 영동사	0397-72-4959
속초 동아	0392-32-1555
원주 남부서적	0371-42-8424
춘천 경북서점	0361-241-2015

전남 지역

광주(서구)호남	062-227-3436
순천 일광서점	0661-52-4414
여수 대양서적	0662-62-2111

전북, 제주 지역

이리 대통서적	0653-52-3334
전주 세림	0652-84-9884
제주 광장서점	064-33-7030

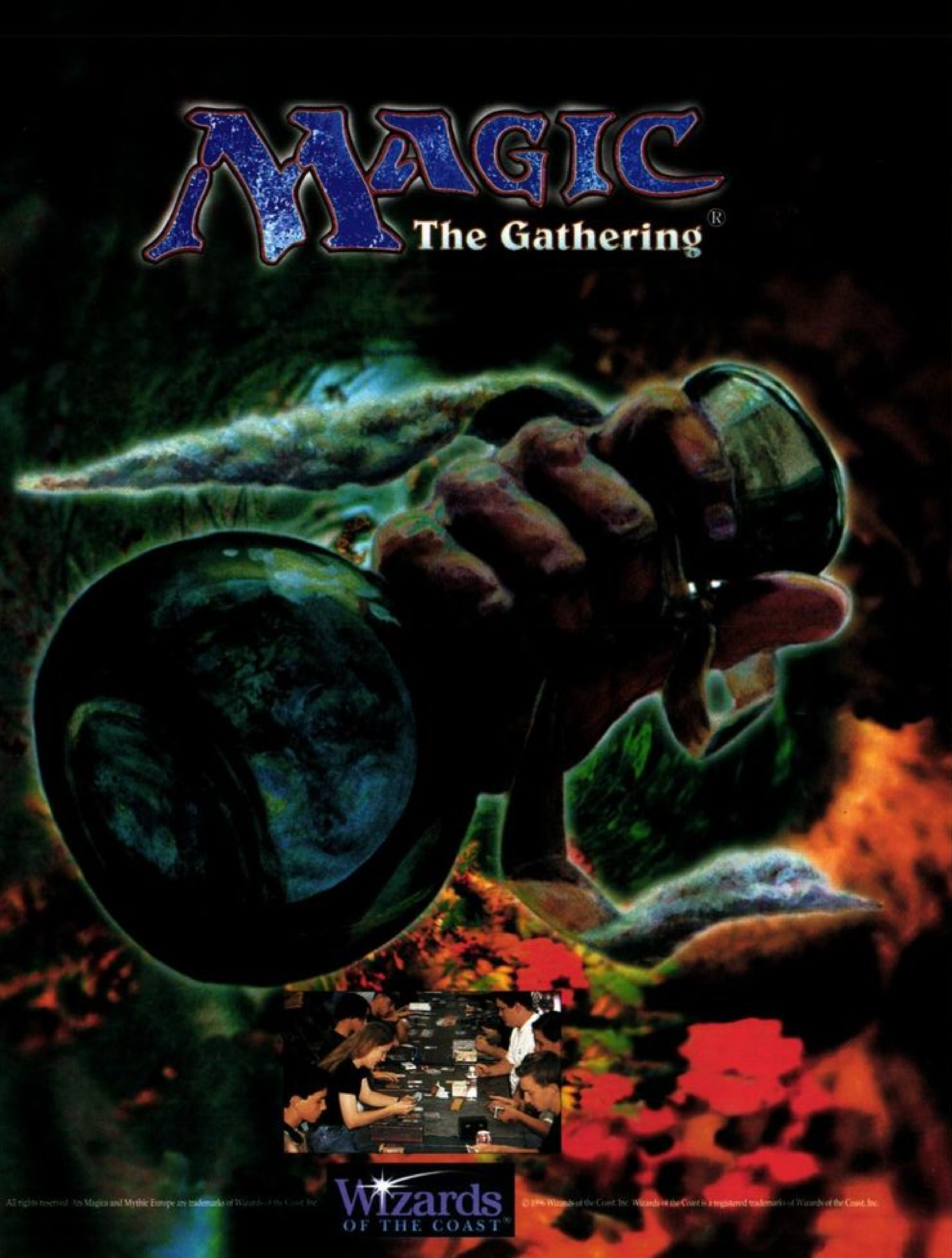
발행 겸 편집인/서인석
편집주간/조 신
챔프 취재팀
팀장/송동석
김동욱, 손영국, 이성필, 박지연, 박현선, 이선희
객원기자/채범천, 성윤규, 정혁진
통신원/정광진(일본), 최영철(미국), 이남미(프랑스)
챔프 기획팀
팀장/이상엽
류구연, 최일경, 김미정, 강희정
챔프 미술팀
팀장/이동백
양연이 대리, 신성히
일러스트/정종석
영업팀
팀장/최종현
소용락 대리, 김성민
관리팀
이미자, 박영미
광고팀
문정필 대리, 방순원 대리, 김 훈, 신연성
광고미술/김대연 대리
발행/(주)제우미디어
우 140-133
서울시 용산구 청파동3가 29-16 은민빌딩 2층
광고, 영업, 정기구독/ 702-3211/2
팩스/707-1450
인쇄/(주)혁원 프린테크
제본/한영제본, 대명실업
출력/베스트 출력센터
등록일자/1992. 10. 5
등록번호/라-5780
가격 6,000원
1년 정기구독료/66,000원
본지는 한국간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

취재 702-3213/4
미술 702-3282

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

상품수령시 사전에 전화 연락을 주시고, 아래 약도를 참조해 주세요.

구 게임챔프 / 게임챔프 (윤민빌딩 2층) / 숙대 / 육교 / 파출소 / 남영역





매직 더 개더링

한글판 상륙!

미국, 일본, 대만 등 세계 각국에서
TRPG와는 다른 새로운 방식의
테이블 카드게임으로 선풍적인
인기를 끌고있는 '매직 더 개더링'이
한글판으로 만들어졌습니다.
이제, 더 쉽고 강력한 마력으로
무한한 전략을 구사하며
새로운 세계,
상상의 세계로 간다.



MAGIC CLUB
Magic & Fantastic Card!

■매직클럽이란?

매직과 RPG게임을 위한 전용 공간으로
현재 많은 회원들이 이용하고 있습니다.
매직 관련 상품, 서적, 다이스, 카운트, 덱 프로텍트 및
다양한 종류의 게임 카드도 구입할 수 있습니다.
게임은 메뉴얼로 읽어서 이해하는 것보다 한 번 보고
게임을 하면 훨씬 쉽고 빠르게 배우게 됩니다.
매직클럽에서 많은 정보와 다양한 게임의 진수를
배우고 즐기세요.

■초보자 설명회

- 서울: 매주 토요일 오후3:00 신촌점(02-323-8297)
- 부산: 매주 토요일 오후3:00 부산점(051-624-9514)
- 대구: 매주 토요일 오후3:00 대구점(053-422-8297)
- 제주: 매주 토요일 오후3:00 제주점(064-43-8297)

※참가를 원하는 분은 전화신청을 미리 하셔야 합니다.

■96어뮤즈월드 및 종합영상축전

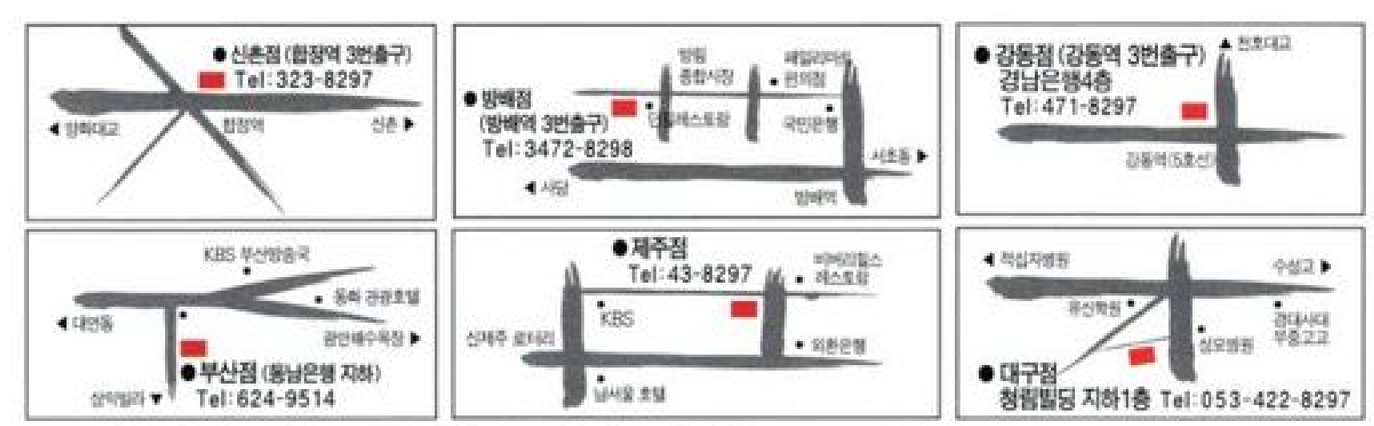
- 일시 및 장소: 12.20-25 여의도 종합전시장

■제1회 게임챔프배 한국챔피온쉽전 매직토너먼트

- 종류: 한글판/영문판 TYPE II 및 부스터 드래프트
  초등부/중등부/고등부/대학일반부/여성부
- 일시: 1996. 12. 8(일) • 장소: 매직클럽 방배점
- 주최: (주)제우미디어/게임챔프 협찬: 매직클럽

■게임문의(동호회)

- 하이텔: go rpg 7
- 나우누리: go isspo 5, go sgame 3 10
- 천리안: Go SWORD 5
- 통신판매: 02-604-1947
- 하이텔 홈쇼핑: go magic club
- 고객 서비스 코너 : 3448-2147~9



● 대리점 및 취급점 모집 / 문의 : 3448-2147~9



IQ 아이큐 게임

TEL:487-3022, 475-4701(교환:718)

각종 게임기 및 소프트를 고가에 매입합니다.

(아래 가격은 상황에 따라 변경될 수 있습니다.)

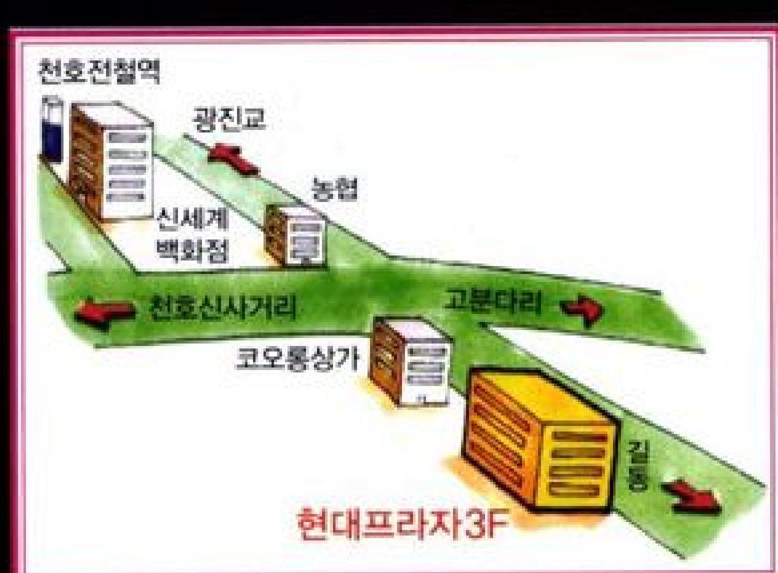
세가새턴	
랑그릿사 Ⅲ	35,000
루나 실버스타 스토리	35,000
리얼바우트 아랑전설	45,000
스트리트 파이터 제로2	35,000
참홍랑 무쌍검	55,000
파이팅 바이퍼즈	35,000
두근두근 메모리얼	35,000
삼국지4(한글판)	50,000

플레이스테이션	
아크더래드 Ⅱ	42,000
반달하츠	40,000
스타글라디에이터	40,000
스트리트 파이터 제로2	35,000
포포로크로이스 이야기	35,000
페르소나	40,000
바이오하자드	35,000
노엘	40,000

슈퍼컴보이	
스타오션	50,000
테일오브 환타지아	45,000
드래곤퀘스트6	35,000
루드리의 비보	45,000
트레져헌터G	45,000
슈퍼로봇 마장기신	45,000
실황야구 96	50,000
파이어 엠블럼 Ⅱ	45,000

각종 게임기 매입

새턴 , 네오지오 CD,
플레이스테이션 , 네오지오 ,
슈퍼컴보이 , 메가 CD, 슈퍼알라딘보이 Ⅱ ,
미니컴보이 , 패밀리



서울시 강동구 천호동 410-190
현대프라자 3F 18호

통신(우편) 판매
신규오픈 상담
폐업정리 상담 대환영
중고게임기 교환 및 판매상담

계좌번호(예금주:이민철)

농협:035-02-236904 신한:345-12-159445 동남:107-12-0052-629 제일:201-20-134664

삼성 슈퍼알라딘보이용

정품게임은 (주)아미무역

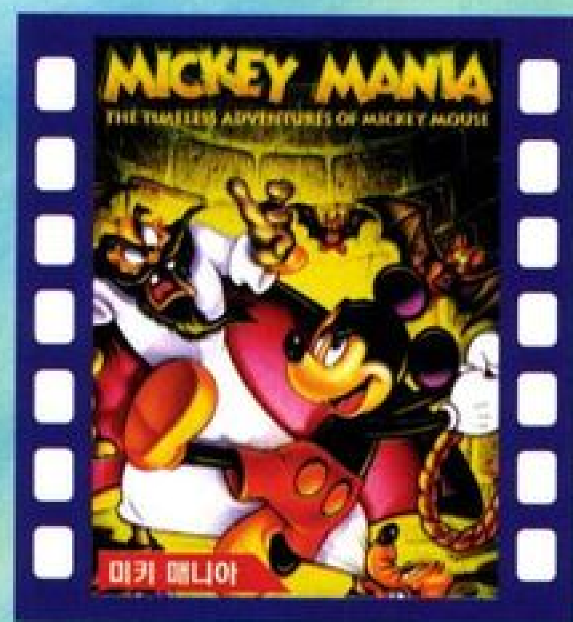
12월 발매예정 타이틀

슈퍼알라딘보이

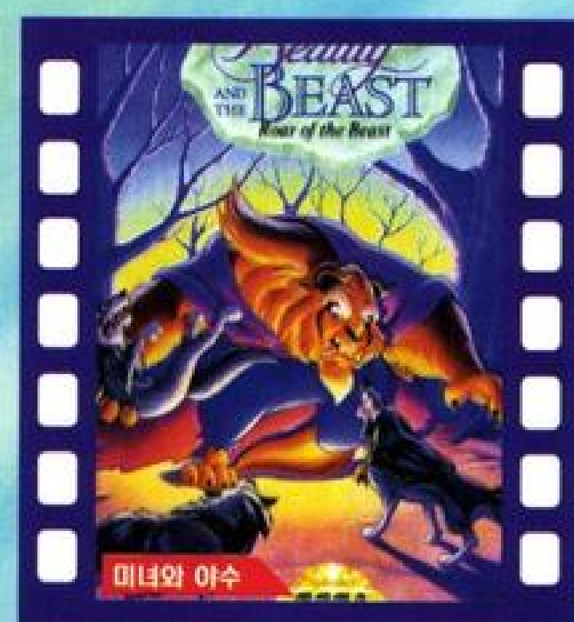
1. FIFA 축구 97
2. 버추어 파이터 II
3. NBA LIVE 97
4. 소닉 3D 블라스트
5. 벡스 버니더블 트라블



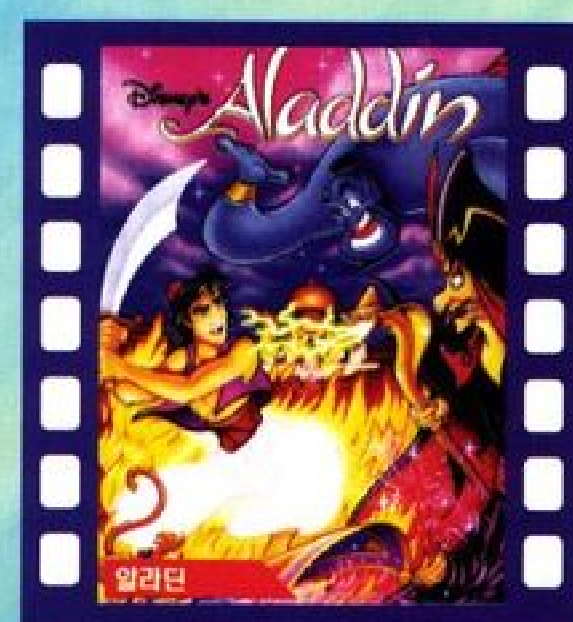
라이온 킹



미키 매니아



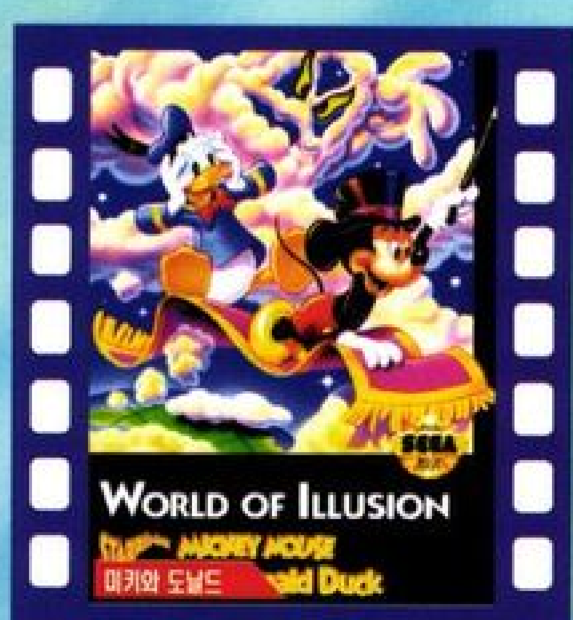
미녀와 야수



알라딘



슈퍼스트리트 파이터2



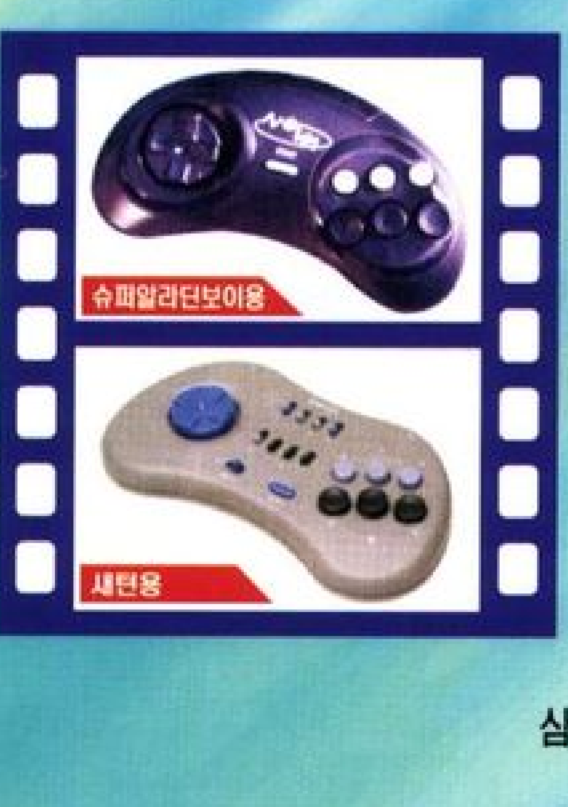
미키와 도널드



파워레인저



더블 드래곤


슈퍼알라딘보이용

새턴용


슈퍼알라딘보이용 터보

플레이스테이션용


확대경

P.S 화이팅 스틱


액정게임

정품게임은 (주)아미무역

현대 슈퍼컴보이용

슈퍼컴보이

1.스트리트 파이터 알파Ⅱ
2.동키콩 컨추리3
2.FIFA축구 97
4.NBA LIVE 97
5.피노키오

새 턴

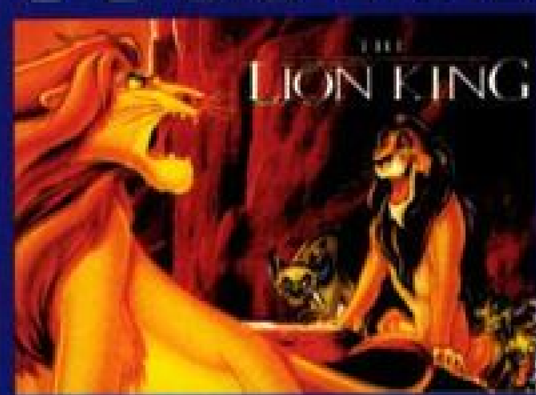
1.데이토나 챔피온
2.소닉 3D 블라스트
3.버추어 캅Ⅱ
4.버그Ⅱ



피에벨 서부에가다



스피드 곤잘레



라이온킹



엑스맨



봉커스



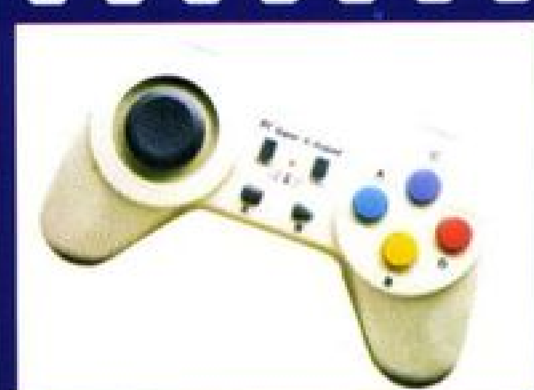
커비의 드림코스



곰요기의 모험


파워레인저


슈퍼컴보이용


PC용 6버튼


플레이스테이션용

(주)아미무역
서울 용산구 한강로3가 2-8
나진상가 13동 2층 가 208호
TEL:(02)716-7021
FAX:(02)704-0327


The Future Is Now
SNK
산본으로 오십시요
산본게임마트로 오십시요
여러분에게 커다란 만족이 기다리고 있습니다.
가격에서 만족하고 다양한 혜택과 서비스에 여러분은 항상
&
산 본 점
한솔스포츠센타
공원
금정역→
6단지을지상가
1층 107호
현대게임마트(구 산본으뜸)
6단지
세종상가
KFC
주유소
산본역
(0343)94-4047
통신판매(가격문의→입금확인→발송
국민 : 264-21-0040-810
농협:211076-52-032685
외환:069-18-31795-1
한일:232-055488-12-001
예금주:마경미
▶통신판매 전국 신속 정확히 배달◀
문의전화 (0343)94-4047 (AM 10:30~PM 9:30)
각종 게임기 및 게임 CD, 팩 초저가 판매 및 교환
새로나온 게임소프트 최우선 공급
중고 게임기 교환 판매
게임 공략본 무료배포
각종 게임기 무상수리 서비스(단, 주요부품 교환시 부품비만 부담)
모든 중고 게임기 및 게임 CD, 팩 고가에 매입 저가판매
▶게임에 관한 모든것은 산본 게임마트와 상의하십시요
THE KING OF FIGHTERS '96
한번의 인연을 소중히 간직합니다.
최고의 품질 최저의 가격 최상의 서비스로 모십니다.
주소:경기도 군포시 산본동 산본6단지 을지상가 1층 107호
매월 첫째, 셋째주 화요일은 쉽니다.

TAE KYOUNG TECKE TAE KYOUNG TECKE TAE KYOUNG TECKE TAE KYOUNG TECKE TAE KYO



안녕하십니까?

저희 태경테크를 지금껏 사랑해주신 업체, 고객여러분께 먼저 감사드립니다.

게임기, 컴퓨터S/W를 도매 및 소매를 병행해서 해오던 사업을 과감히 탈피해서 이제부터는

도매 전문 업체로 새로이 거듭나고자 합니다.

태경

태경테크는 소비자 판매는 각 지역에서 하고 있습니다.

무역부 신설로(95. 2. 16) 자체 수입, 판매를

실시하고 있으며 가장 안정된 가격과 신용, 정직을 판매함을 원칙으로 합니다.

그래서 게임기 도매점의 최고하면 "태경테크"가 되도록 저희 임직원 모두 최선을 다해서 노력하겠으니

업주분들께서 격려해 주시고 끊임없이 성원 해 주시면 고맙겠습니다.

-태경테크 임직원 일동-

TAE KYOUNG TECKE TAE KYOUNG TECKE TAE KYOUNG TECKE TAE KYOUNG TECKE TAE KYO

G TECKE TAE KYOUNG TECKE TAE KYOUNG TECKE TAE KYOUNG



축 이전
지금부터 태경테크가
나진상가에서 여러분을
기다리고 있습니다!

평생 파트너 게임

본사는 국내 우수 상품은 물론

해외 상품까지 골고루 갖춤으로써 도매업, 딜러, 소매업을 하는 분께

최고의 구매환경을 만들어 드립니다.

테크

소비자께서는 가까운 평생 파트너 SHOP을 이용해 주세요! 평생 파트너 게임 가맹점 개설문의 717-1736

게임엔진
전국 대리점
모집!



■ GAME ENGINE의 특징

▶고화질(선명한 그래픽)
탁 제품에 비해 그래픽이 월등히 뛰어납니다.

▶고음질(뛰어난 효과음)
탁 제품에 비해 잡음이 없고 효과음이 월등히 뛰어납니다.

▶고장율 제로! 비용절감!
고장율이 거의 없고 고장이 발생했을 경우에도 그 부분에 해당하는 부품만 교환하면 되므로 비용이 아주 절약됩니다.
(100% A/S및, 6개월간 품질보증)

서울 용산구 한강로3가 3-23 나진상가 15동 1층 8호
TEL:(02)716-5408 FAX:704-5218

G TECKE TAE KYOUNG TECKE TAE KYOUNG TECKE TAE KYOUNG

현대 슈퍼 컴보이 COMBOY

게임많고 신나는 컴보이 재미있는 게임이 100개도 넘어요!





- 슈퍼마리오 월드
- 한국프로야구
- NBA JAM T.E
- 메가맨X
- 태권도
- 화이터즈 히스토리
- 슈퍼스트리트 화이터2
- 슈퍼동키콩
- 드래곤볼Z 초무투전3
- 마리오 올스타즈
- 슈퍼동키콩2
- 슈퍼범버맨
- 마리오 카트
- 타이니툰
- 요시아일랜드



총판매원

(주)고봉산업

서울시 용산구 원효로 2가 59-8 대원빌딩 6층
TEL:(02)706-8602~4 FAX:706-8605
전시장:707-3141

현대전자
멀티미디어의 뉴 프론티어
HYUNDAI

삼성 게임 프라자

도매

보물섬

소매

게임기의 모든 것이 여기 있습니다

문의 전화 : 719-4564 716-7052



체인점 모집

삼성 게임 프라자 모집중
32Bit 차세대 게임기
새턴, 플레이스테이션 CD 도매 전문
각종 게임기 악세사리 도매 전문
CD 게임방 체인점 모집
365일 연중 무휴 영업 상담 환영

- **신속한 상품 정보 상담**
- **전국 24시간 배달(택배)서비스**
- **중고 고가 매입 보상 교환 판매**
- **회원제 회원증 확보**

통신 판매

기업 은행 : 284-002317-02-019
농 협 : 011-01-355112
하나 은행 : 113-053981-00105
신한 은행 : 334-02-128912
조흥 은행 : 952-04-062485
예 금 주 : 황 광 동



(버추어캅 Ⅱ,CD및 버추어 건 판매점)

보물섬:서울 특별시 용산구 한강로3가 나진 상가 13동 나열 122호

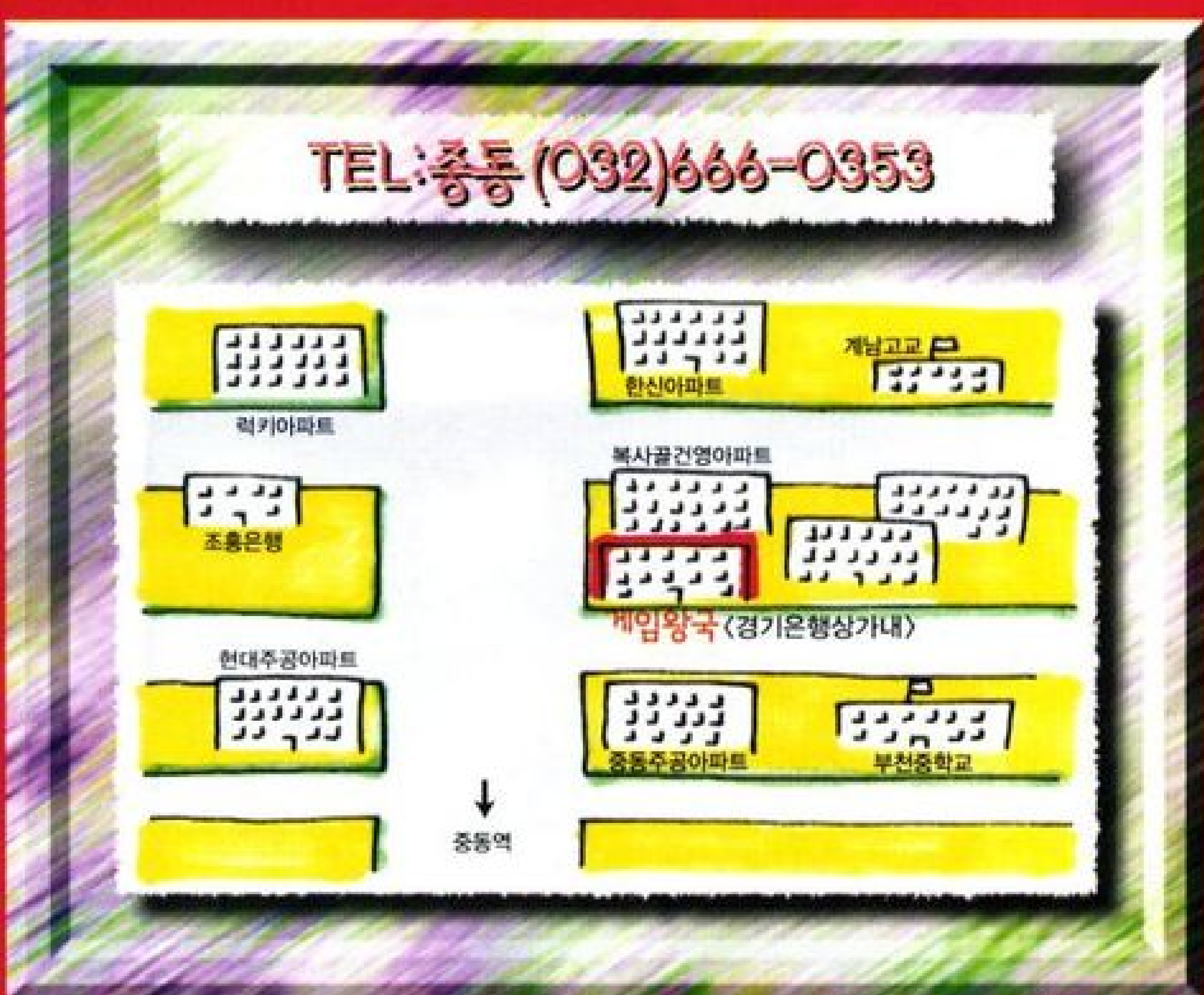
게임왕국

부천

32Bit CD 저가판매 중고 게임기 저가판매

게임기, 팩 도매가 판매, 중고 게임기 고가매입

지방통신판매 대환영(2일 이내 도착)



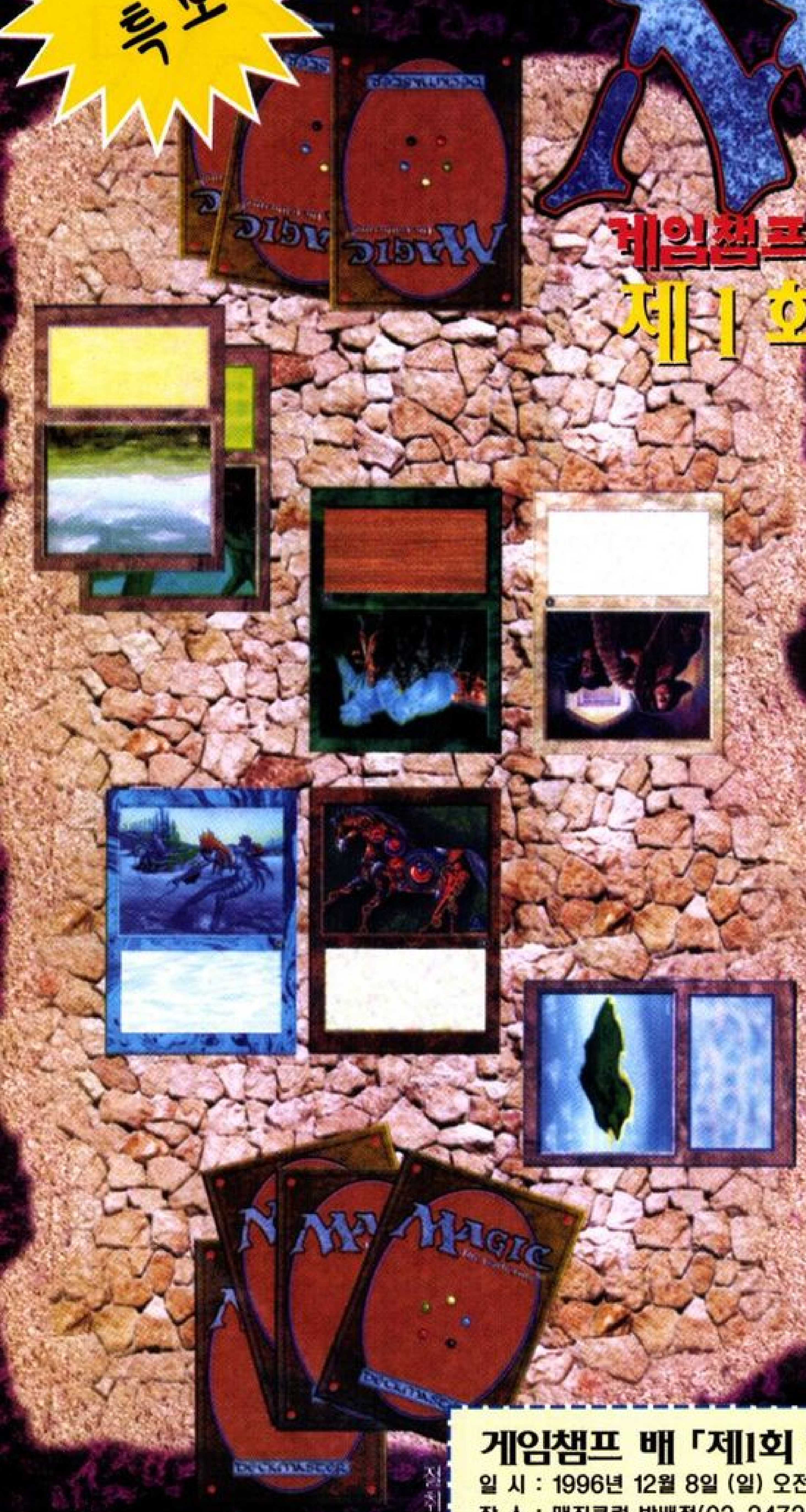


계　　좌

농협:148-01-247260
국민은행:210-21-1086-079
주택은행:489702-92-102896
예금주:김동용

마감 특보

MAGIC The Gathering®



게임챔프 배

제1회 매직 토너먼트 전

월간 게임챔프에서는 최근 날이 갈수록 인기를 더하고 있는 「매직 더 개더링」의 한글판 발매를 기념하여 국내 카드 게임 유저 확산과 게임챔프 독자들에게 새로운 게임 문화의 방향성을 제시하기 위해 「제 1회 매직 토너먼트 전」을 개최합니다.

앞으로 게임챔프 배 「매직 토너먼트 전」은 계속될 예정입니다.

★ 일 시 : 1996년 12월 8일 (일) 오전 11시

★ 장 소 : 매직클럽 방배점

★ 참가 부문 : 중등부, 고등부, 대학 일반부

★ 참가 자격 : 매직 카드를 즐길 수 있을 정도면 참가 가능
(참가권 소지자 우선권 부여)

★ 상 품 : 각 부문별로 상품 증정
1등 - 6만원 상당의 카드 및 부상
2등 - 4만원 상당의 카드 및 부상
3등 - 2만원 상당의 카드 및 부상
4등 - 카드 액세서리
5등 - IBM PC 게임 소프트

★ 주 최 : 월간 게임챔프 (02-702-3213)

★ 후 원 : 울트라 라이트 (02-323-8297)

★ 문 의 : 월간 게임챔프 취재부 (02-702-3213)

★ 위치 문의 : 매직클럽 방배점 (02-3472-8298)

★ 참가자 전원에게 최신 브로마이드를 증정합니다.



★매직에 대한 궁금한 사항은 지난호(96년 12월호) 특별부록을 참조 하십시오.

절취선

게임챔프 배 「제1회 매직 토너먼트」

일 시 : 1996년 12월 8일 (일) 오전11시
장 소 : 매직클럽 방배점(02-3472-8298)

성 명		주 소	
학 교		전화번호	

★참가권은 당일 카운터에 제출해 주십시오

절취선

브로마이드
게임챔프
교환권

KOREA INFOS

현대전자 『미니컴보이 포켓』 시판 예정

지난 7월 21일 일본 닌텐도사가 발매한 『미니컴보이 포켓』을 현대전자가 빠르면 12월, 늦어도 97년 상반기에 시판할 예정이다.

「미니컴보이」 중량의 1/4로 줄인 이 「미니컴보이 포켓」은 액정 화면의 크기는 그대로이면서 중량 150그램에 화면은 더욱 선명해졌다. 또한 회색, 적색, 청색, 황색, 검정색 등 5가지 색상이 준비되어 있으며 가격은 아직 미정이다. 이밖에 「포켓」은 기존의 「미니컴보이」 카트리지도 호환되며 통신 케이블을 사용해 대전 게임도 즐길 수 있다.

한편, 현대전자는 1차 출하 물량을 5,000대로 예정하고 있으며 보따리 유통에 대해 형사 처벌 등 대대적인 단속을 벌일 것이라고 한 관계자는 밝혔다

■ 문의처 : 현대전자 AM운영부 (02-527-2585)



『슈퍼 동키콩3』, 국내 발매일 확정

『슈퍼 동키콩』 시리즈 3탄 『슈퍼 동키콩3』가 12월 20일 국내에 동시 발매된다.

『슈퍼 동키콩3』는 일본에서 11월 23일 발매되어 침체된 SFC시장에 다시금 활력을 불어 넣고 있는데 고봉산업이 이번에 도입하는 버전은 전량 미국 버전이기 때문에 슈퍼NES(미국용 슈퍼컴보이)소프트와 국내 슈퍼컴보이 소프트의 외관이 달라 국내 SFC 팩 케이스를 제작하는 기간이 필요하기 때문에 12월 20일경에나 국내 시장에 출시될 듯하다.

이번 타이틀의 도입에 대해 고봉산업의 한 관계자는 지난번 『슈퍼 동키콩2』의 도입 당시 미국 측에서 너무 과도한 물량을 납품해 와 문제가 많았는데 이번에도 수량 문제로 미국측과 논쟁이 되고 있다고 밝혔다.

한편, 고봉산업은 『슈퍼 동키콩3』의 발매를 계기로 슈퍼컴보이 유저 확충을 위해 슈퍼컴보이의 가격을 20,000원 인하했다.



■ 문의처 : 고봉산업 (02-706-8602)

KCRA, 고속병렬 컴퓨터 연구 시제품 발표회 가져

한국컴퓨터연구조합은 지난 11월 29일 힐튼 호텔 회의실에서 고속병렬컴퓨터(주전산기:SPAX) 연구 시제품 발표회를 가졌다.

국산 중대형컴퓨터 개발사업의 일환으로 추진되고 있는 고속병렬컴퓨터 개발은 지난 1987년부터 지속적으로 추진되고 있으며 이번 프로젝트는 1998년 1월 완성을 목표로 많은 연구인력과 총 570억원의 연구비를 투입해 개발하고 있다. 고속병렬컴퓨터는 통신, DMS, 분산처리 등의 기능을 갖고 국제표준, 국내표준, 사업표준을 모두 만족하는 개방형 구조를 갖으며 프로세서 수를 256개까지 변경시켜 중형에서 대형시스템으로까지 시스템 확장이 용이하다.

한편, 고속병렬컴퓨터 개발을 계기로 세계 최첨단 병렬 처리 시스템의 설계, 생산 기술을 확보하게 될 것이라고 관계자들은 밝혔다.

■ 문의처 : 한국컴퓨터연구조합 (02-562-2697)

제 1회 게임챔프 배 매직 토너먼트 개최

- 일시:1996년 12월 8일 (일) 오전 11시
- 장소:매직 클럽 방배점
- 상품:매직카드 세트, IBM PC게임, 게임액세서리 등 다수
- 참가 자격:매직 카드를 즐길 수 있는 정도라면 가능
- 참가 요령 :본지 P.31 참조
- 참가 문의:게임챔프 취재부 (02-702-3213)

만트라, ARC용 격투 게임 개발중

『프린세스 메이커』, 『브란디쉬』 등의 한글화로 유명한 만트라가 이번에는 아케이드용 격투 액션 게임의 개발에 착수했다.

이 프로젝트를 『프린세스 메이커』의 일본 가이낙스와 나인나이브즈와 공동 개발을 추진 중인 만트라의 한 관계자는 개발 기간은 1년 반으로 계획 중이며 총 투자액은 20억에 달하는 것으로 밝히고 있다.

개발 보드는 일본 쪽보다는 미국의 3D-FX를 사용할 예정인데 컴퓨터 그래픽과 모델링은 일본의 가이낙스와 나인나이브즈가 맡고 모션 등은 만트라에서 담당하기로 합의했다.

한편 플레이 스테이션용 『프린세스 메이커3』를 한글화 컨버전 중인 만트라는 97년 5월 출시를 목표로 작업에 한창이다.

■문의처 : 만트라 (02-581-3367)

드림 아일랜드, 게임 아이디어 공모전 개최

아케이드 개발 업체인 드림 아일랜드에서는 아케이드용 게임 시나리오를 공개 모집한다. 공모 분야는 테트리스나 버블버블과 같은 아이디어 게임으로 분량에 제한은 없으며 독창성있는 작품이나 게임 진행 상황, 캐릭터 그림 등을 보충해 보내는 응모자에게는 추가 점수가 부여된다.

드림 아일랜드의 게임 시나리오 공모전 마감은 12월 31일까지이고 당선작은 97년 1월 13일에 개별 통보하는데 1등에서 3등까지의 입상자는 본인의 의사에 따라 드림 아일랜드의 개발실에 입사할 수 있다.

1등	1명	500만원
2등	1명	100만원
3등	2명	50만원
4등	4명	LG 8배속 CD ROM 드라이브
5등	30명	탁상시계

■ 문의처 : 드림 아일랜드 (02-268-5883)

소니 대표, 기업 성공 전략 요소 강조

—매경 한.일 하이테크 세미나서 역설—

지난 11월 15일 조선호텔 그랜드볼룸에서는 매일경제신문사 주최로 제 11회 한.일 하이테크 세미나가 열렸다. 매년 일본의 멀티미디어를 대표하는 인사를 초청, 강연해 왔던 이 세미나에서 올해는 일본 디지털 분야의 권위자인 소니의 C&C부문 대표 아오키 테루아키(青木昭明) 씨를 초청해 디지털 혁명의 실상과 이러한 시대에 발맞춰 어떠한 경영전략을 수립해야 할 지에 대해 주제 발표와 토론을 가졌다.

한편, 아오키 씨는 이날 강연에서 50년 전 500불로 시작한 소니가 현재 5조엔에 달하는 매출의 신장을 보인 예를 들면서 지속적으로 새로운 영역에의 사업 참여만이 기업이 살아남을 수 있는 길이라고 역설했다. 소니의 게임 산업 참여도 이러한 맥락에서 이해될 수 있는 것이라고 그는 덧붙였다.

■ 문의처 : 매일경제신문사 사업국 (02-2626-481)



버철 월드 교육센터, 무료 교육생 모집

미도파 엔터테인먼트 사업팀은 서초구 양재동에 버철 월드 교육센터를 지난 11월 16일 개장하고 최첨단 가상현실 기기 「배틀 테크」의 교육을 시작했다. 「배틀 테크」는 미국의 버철월드 엔터테인먼트사가 개발한 가상 시뮬레이션 기기로 지난 6월 SEK '96에서 국내 첫 공개 이후 업계의 꾸준한 관심을 모아왔다.

이번에 개장한 버철월드 교육센터는 회원을 모집해 1주~2주에 걸쳐 교육을 실시하는데 교육은 기기 설명, 기기에 탑승 후 게임 플레이, 체험 토론 등으로 나누어진다. 교육센터의 한 관계자는 단순한 게임 플레이에만 국한시키지 않고 서로의 플레이에 대한 토론의 장을 만들어 가상 현실 기기에 한층 더 쉽게 다가설 수 있도록 할 것이라고 밝혔다.

일정 교육을 수료한 교육생은 버철 월드 센터 오픈시에 할인 플레이권이나 미도파에서 주최하는 각종 이벤트에 우선적으로 참여할 수 있는 특권이 부여된다.



버철월드 교육 참가비는 전액 무료이다.

■ 문의처: 미도파 엔터테인먼트 사업팀 (02-952-7213)

매직 카드 한글판 발매

미국, 일본 등 세계 각지에서 폭발적인 인기를 모으고 있고 국내에서도 최근 점점 많은 유저들을 확보 중인 「매직 더 개더링」의 한글판이 12월초에 발매된다.

그동안 한글판 발매가 계속 연기되어 온 것은 매직 카드 원문의 의미를 최대한 살리기 위해 국내 하이텔 RPG 동호회 번역진에서 많은 시행착오를 겪어 왔고 미국 위저드 사의 감수, 그리고 세계에서 매직 카드를 인쇄할 수 있는 단 한군데의 인쇄소인 벨기에의 「Carta Mundi 사」에서 인쇄를 해야하는 절차를 거쳐야 했기 때문이다.

이번 매직 카드의 한글판 발매로 그동안 영어 때문에 매직을 멀리해 왔던 저학년층들까지도 환상적인 매직의 세계를 경험할 수 있게 되었다.

매직 카드 한글판은 전국 매직 클럽 지점과 12월 20일부터 25일까지 여의도 종합 전시장에서 열리는 '96 종합영상축전 및 어뮤즈월드 매직 클럽 부스에서 구입할 수 있다.

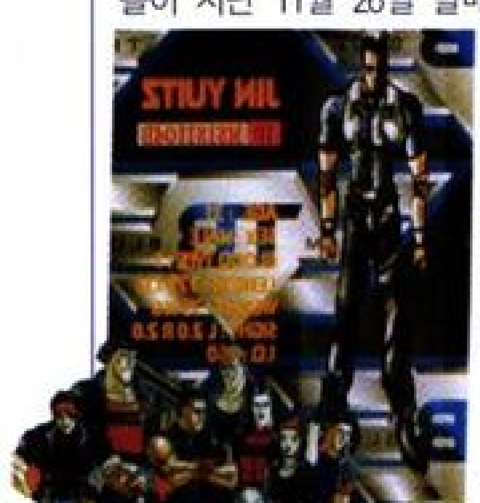
■ 문의처 : 울트라 라이트 (02-323-8297)



3DO 국산 타이틀 『배틀 블루스』, 『아마게돈』 드디어 출시

지난달 3DO 사업을 포기한 LG전자는 하드웨어를 제외한 3DO 소프트웨어 사업은 당분간 지속할 예정이다.

그동안 계속 연기되어 오던 국내 제작 3DO 타이틀이 지난 11월 26일 발매되어 꺼져가던 3DO에 작은 희망을 안겨주고 있다.



이번에 발매되는 3DO 타이틀은 신즈데코에서 제작한 시뮬레이션 게임 『배틀 블루스』와 LG전자에서 자체 제작한 『아마게돈』으로 가격은 39,000원이다.

■ 문의처 : LG전자 3DO 한국영업실 (02-3459-5923)

국내 최대의 어뮤즈먼트 전시회 열린다

KBS영상사업단은 공보처, 문체부, 통산부, 정통부 등의 후원으로 12월 20일부터 25일까지 6일간 여의도 종합 전시장에서 '96 종합영상축전 및 어뮤즈월드를 개최한다.

이번 전시회는 영상 및 게임산업을 정보화 산업의 전략적 육성 산업으로 발전시키겠다는 취지 아래 만화, CG, 게임 S/W, H/W, 국내 영상, 게임 분야의 흐름을 한 눈에 알아볼 수 있고 96년 게임업계를 정리해 볼 수 있는 중요한 자리이다.

특히 이번 전시회에는 세가, 남코 등이 대작을 출품해 국내 아케이드 시장을 노크할 것으로 보이며 국내에서도 유수의 PC게임 업체, 유원시설 업체, 완구업체, 게임 정보지 등이 참가해 명실상부한 국내 최대의 어뮤즈먼트 전시회가 될 것으로 업계 관계자들은 전망하고 있다.

■ 문의처 : KBS영상사업단 전시사무국 (02-786-7394)

제 2회 매직클럽 배 한국 챔피언 결정전 결과

지난 11월 9일부터 12일까지 KOEX에서 열린 매직클럽 주최 한국챔피언 결정전 결과는 다음과 같다.

1위 손동우 (중산고2)삼성 17" 모니터
2위 최재승 (경서중3) 10배속 CD롬
3위 서동진 (배재대1) 36,600 모뎀
4위 정내훈 (직장인) 7만원 상당의 카드

WORLD WIDE NEWS

JAPAN INFOS

PS용 아날로그 콘트롤러 발매!

SCE에 의해 플레이 스테이션용 아날로그 콘트롤러가 발매된다. 아직 발매일이나 가격은 확정되지 않았지만 이 제품의 모형은 종래의 콘트롤러 디자인을 답습하고 있으며 아날로그 스틱은 좌우 2개로, 엄지 손가락으로 조작하기 쉬운 위치에 부착되어 있다. 이 제품은 기존에 SCE에 의해 발매됐던 아날로그 조이스틱과 호환성이 있어 아날로그 조이스틱에 대응되는 소프트는 물론 새로운 기능으로서 게임과 연동성을 갖는 바이브레이터 기능을 탑재하고 있어 현장감 있는 게임을 즐길 수 있다. 또한 이 제품은 디지털 방식에도 대응되며 현재 어느 방식으로 동작하고 있는지 표시해 주는 기능도 있다. 새턴이나 N64에서도 주목될 아날로그 콘트롤러는 앞으로 가정용 게임기의 주변기기로서 주류를 이루게 될 것이다.



세가 이벤트 '디지털 서커스'

11월 9일에서 10일 양일간 요코하마시 「랜드마크 타워」에서 새턴용 신작 게임을 소개하는 「세가 새턴 디지털 서커스」가 개최됐다. 이번 이벤트는 12월 1일까지 동경, 오사카 등 전국 7개 도시 8개 장소에서 개최될 예정으로 이번이 그 첫번째 행사가 되는 것이다. 이벤트 홀 안에는 터치 & 트라이 코너가 준비되어 연말연시에 발매될 신작 소프트 40타이틀을 전시, 입장객들에게 시험 플레이할 수 있는 기회를 제공했다.

또한 이날은 새턴용 대전 격투 게임 『파이터즈 메가믹스』의 화면이 일반 유저에게 최초 공개되어 주목을 끌었다. 이외에도 새턴용 『전뇌전기 버철온』과 『사무라이 스피리츠 참홍랑무쌍검』의 게임 경진 대회도 개최되었으며 우승자에게는 트윈 스틱 등이 부상으로 시상되었다.



새턴용 소프트 편의점 판매 결정!

SCE에 이어 세가에서는 자사 게임 소프트를 편의점에서 판매하기로 결정했다. 세가에서는 지난 7월, 새턴 본체와 나이츠를 편의점에서 예약 판매한 후 유저들의 반응이 좋아 본격적으로 편의점 유통에 참여하게 된 것이라고 자사의 입장을 밝혔다. 일반적으로 편의점 판매 권한은 데지큐브가 갖고 있어 세가역시 그 루트를 통하게 될 것이라고 하며 하드웨어 판매는 아직 검토 중에 있다고 세가측 홍보 관계자는 밝혔다.

또한 타이틀에 있어서는 신작 소프트를 유통시킬 것인지, 이미 발매된 소프트를 유통시킬 것인지에 대해서는 미정이라고 덧붙였으며 서서히 편의점판매 타이틀 수를 늘려갈 것은 물론 스퀘어와 같이 편의점 전용 타이틀에 대해서도 고려 중에 있다고 밝혔다.



SFC용 게임 프로그램 교체 시스템 「키오스크」 개시

닌텐도가 편의점 로손과 제휴해 슈퍼컴보이용 소프트 판매에 박차를 가하는 새로운 판매 형식을 채택해 화제를 모으고 있다.

닌텐도는 SFC용 소프트를 신작 타이틀 프로그램으로 교체시켜 주는 플래쉬 메모리 카세트를 사용해 소프트 데이터를 교환해 주는 「게임 키오스크(kiosque/가두 매점)」를 편의점 로손에 비치할 예정이다. 게임 프로그램 자동 교환 시스템인 키오스크는 내년 4월까지 시범 테스트 기간을 거쳐 여름에는 본격적으로 가동 운영될 것이라고 발표했다. 이 새로운 시스템이 대중화되면 슈퍼컴보이용 신작 소프트는 키오스크를 통해 게임 프로그램만을 구입할 수 있게 되는 것이다. 플래쉬 메모리 카세트는 현재 슈퍼컴보이용 카트리지와 거의 같은 형태가 될 것이며 용량은 32 메가 비트로 데이터 세이브에도 대응하게 된다.

프로그램 교환 비용은 소프트 패키지나 유통 비용이 들지 않으므로 하나의 타이틀당 1,000에서 4,000엔정도 선이 될 것이며 데이터 교체 가능한 게임 프로그램은 CD-ROM으로 각 로손에 공급된다.

처음에는 로손에서만 실시할 예정이지만 게임샵이나 도매점 등 다른 유통업자들이라도 조건만 정비되면 점차 시스템을 확장시켜 나갈 것이며 이를 통해 유저들은 지금보다 훨씬 저렴한 가격으로 게임 소프트를 구입할 수 있게 된다. 또한 판매점은 재고의 부담을 줄일 수 있으며 소프트 메이커측에서는 카트리지 제조에 따른 비용이나 재고 등의 부담을 절감할 수 있어 모두에게 유익한 신종 판매기로 정착될 것으로 예상된다.



PS 신모델 등장과 함께 누계 900만대 돌파!

지난 11월 15일 소니 컴퓨터 엔터테인먼트(SCE)에서 플레이 스테이션 신 모델이 발매됐다.

이번 신 모델은 TV와 접속되는 음성과 영상 단자를 전용 단자 하나로 결합한 것으로 가격은 콘트롤러 1개와 새로운 AV 케이블과 전원 케이블이 동봉되어 기존 표준가격 그대로 19,800엔에 판매된다. 또한 특별 캠페인으로 메모리 카드 3개를 4,000엔에 한정 판매해 동시에 구입하면 메모리 카드 1개분의 이익을 얻을 수 있게 된다. 또한 SCE는 10월 31일을 기준으로 플레이 스테이션의 세계 누계 출하대수가 900만대를 돌파했다. 지역별 내역은 일본이 400만대, 북미가 280만대, 유럽이 220만대로 SCE에서는 플레이 스테이션의 수요 급증에 따라 11월, 12월은 전세계 월 결산 100만대를 계획하고 있다.



「게임펀드」 개시로 게임 제작 활성화

게임 제작에 필요한 제작비 지원 시스템 「게임펀드」가 개시되었다. 이 새로운 펀드 제도는 닌텐도와 리크루트가 모체가 되어 설립한 「머리걸 매니지먼트」라는 회사가 시발점이 된 제도로 게임 소프트 개발에 연관이 있는 기업이나 금융기관이 중심이 되어 자금가들에게 지원금을 모아 제작자인 크리에이터나 프로듀서들에게 제작비를 지원하는 제도이다. 이것에 의해 크리에이터들은 개발비 조달이 용이해져 제작에만 전념할 수 있게 되었다. 이미 게임펀드는 6개의 게임 제작사와 게임 프로듀서 5인이 계약을 체결해 활동을 개시한 상태로 경리, 재무, 광고 등의 복잡한 경영 업무를 게임펀드측에서 담당하고 있다

N64 연내 발매 소프트는 『마리오 카트』뿐

닌텐도에 의해 연내 발매되는 N64용 소프트는 이제까지의 발표와는 달리 유일하게 『마리오 카트64』만으로 한정된다. 『요시 아일랜드64』나 『카비의 에어라이드(가칭)』 등 9개로 예정되었던 연내 발매 소프트는 현재 『마리오 카트64』를 제외, 8개 타이틀이 내년으로 연기된 상태이다. 닌텐도측에 따르면 9개 타이틀 이외에도 20여개의 타이틀이 기획 단계에 있지만 퀄리티가 떨어지는 타이틀을 발매하는 것보다 완성도 높은 대작 타이틀을 발매하기 위해 예정 발매일보다 조금 늦춰진 것이라고 유감을 표명했다



꿈의 대전을 실현한 버파 VS 바이퍼즈 탄생

세가는 지난 11월 8일 자사 세가 새턴 전략 발표회를 갖고 연말에서 내년에 이르는 새턴의 모든 전략을 분명하게 밝혔다. 우선 소프트에서 가장 화제를 모았던 타이틀은 『버철 파이터2』와 『파이팅 바이퍼즈』의 캐릭터가 총등장하는 『파이터즈 메가믹스』였으며 이 꿈의 대전은 단순히 AM2연이 참가하는 이식이 아닌 새턴용 오리지널 소프트로 발매된다는 것이다. AM2연이라고 하면 그동안 아케이드와 밀접한 관계가 있었지만 앞으로는 새턴용 소프트에도 과감히 실력행사를 할 것이라고 밝혔다. 덧붙여 3개월간의 검토 끝에 『버철 파이터3』를 새턴으로 이식하는 것이 가능하다고 발표했다. 하드면에 있어서는 11월 22일에서 12월 25일에 걸쳐 새턴 본체를 사면 크리스마스 나이츠 동계 한정판을 무료로 동봉하는 캠페인을 펼칠 예정으로 이 『크리스마스 나이츠』는 특별판으로서 기존의 유저에게는 통신 판매(전화로 주문하면 우송요금 1,500엔만 부담)로, 신규 유저에게는 본체 판매와 함께 동봉된다. 또한 새턴을 사용한 네트워크 사업의 일환으로 새턴을 활용한 가정용 TV 전화 시스템 개발에 착수했으며 97년 봄 정도에는 본격적으로 상품화될 것이라고 한다. 이밖에도 자택에서도 주식투자를 할 수 있는 시스템 등 새턴용 모뎀 개발도 활발한 움직임을 보이고 있다.

이같은 세가의 분주한 프로젝트는 지난 10월말을 기준으로 세가 새턴 본체 출하대수가 370만대를 달성, 올 연말까지 500만대를 돌파하기 위한 전략인 것이다.





NETWORK infos

닌텐도, 테츠가와 손잡고 N64용 정글의 대제 제작

닌텐도가 테츠가 프로덕션과 공동으로 작고한 테츠가 오사무씨의 수작인 「정글의 대제」를 닌텐도64용 게임으로 제작, 1998년 봄초에 발표할 것이라고 밝혔다. 우리나라에서는 정글의 왕자 레오로 잘 알려진 만화이다. 제작에는 테츠가씨의 아들로서 테츠가의 세계를 가장 잘 이해하고 있는 비쥬얼리스트 테즈가 마고토씨와 슈퍼 마리오 등의 빅히트 게임 제작에 관여했던 닌텐도 정보 개발부장인 宮本茂씨 등이 참여한다고 한다.

닌텐도는 이번 공동제작에 대해서 후세에 남을 게임을 만드는 꿈의 프로젝트라고 입장을 표명했다.



닌텐도 64 스페이스 월드 공식 홈페이지

닌텐도64 스페이스월드의 공식 홈페이지가 http://www.busters.or.jp에 올라와 있다. 이 사이트에는 새로 출시된 게임과 주변기기, 그리고 다양한 행사들의 소식들이 올라와 있어서 닌텐도 유저들에게는 매우 흥미로울 것이다. 한편 이 버스터즈의 뉴스로는 코나미가 네트워크를 통한 엔터테인먼트 사업을 시작한다는 소식과 「빠라빠라빠」의 완성 발표회 소식이 올라와 있다.



세가, 호텔에 새턴용 게임을 공급

세가 엔터프라이즈와 일본의 컴퓨터 장비 생산업체인 알맥스가 응접데스크에 설치되어 있는 서버에서 호텔 손님들에게 비디오 게임, 영화, 가라오케등의 서비스를 제공할 수 있는 시스템을 공동으로 개발했다고 발표했다.

이 시스템의 공식적인 가격은 50 객실용에 2천만엔이며 세가 새턴 콘솔 시스템을 위한 14장의 CD가 포함된다. 만일 이 모험적인 프로젝트가 성공한다면 머지않아 호텔 객실에서도 새턴 게임을 즐길 수 있을 것이다.

비디오게임의 오스카상 설립 추진중

새로운 산업그룹인 인터랙티브 예술과학 아카데미가 비디오 게임, CD-ROM, WEB-SITES의 수많은 업적과 그 명예를 증진시키기 위한 계획을 추진중이다. 이 새로운 아카데미의 멤버에는 소니, 닌텐도, 일렉트릭 아츠, 마이크로소프트, 디즈니사 같은 대표적인 기업들이 속해 있다.



닌텐도 64용 진동팩 등장

닌텐도는 N64용의 메모리팩에 바이브레이션 기능을 탑재한 진동팩을 발표했다. 콘트롤러에 이 진동팩을 접속해서 사용하면 되는데, 닌텐도의 격파 액션게임 「블라스터 도저」와 같은 게임에서 장해물을 격파할 때 콘트롤러에 실제로 진동이 전해지므로 격파의 느낌을 보다 사실적으로 느낄 수 있다. 이와같이 진동 기능을 콘트롤러에 채용했던 게임기로는 플레이스테이션이 있었는데, 진동이 약해서 손에 전해지는 느낌이 별로였다.

그러나 이 닌텐도64용 전동팩의 등장으로 보다 사실적인 게임의 묘미를 느낄 수 있다.



3DO사, 닌텐도64 게임 소프트도 개발계획중

최근 3DO 게임기의 공식적인 포기를 표명한 바 있었던 3DO사가 플레이스테이션용 게임 소프트 개발의 발표에 이어서 닌텐도 64용 게임 소프트 개발을 계획중이라고 한다. 3DO사의 마케팅 담당 부사장인 Bob Lindsey는 플레이스테이션용 이외에 닌텐도64용 게임의 개발을 고려중이라고 언급했다. 이런 정황들로 미루어 볼때 차세대 M2의 개발은 더욱더 불투명해질 전망이다.

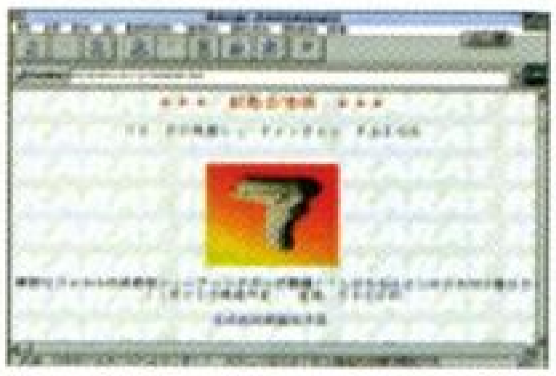
새턴, 플스용 액션 리플레이 코드 속속 등장

http://pwebin.aix.or.jp/~karat/code.html에 새턴용과 플레이스테이션용 액션 리플레이 비법기술 코드가 계속해서 올라오고 있으니 참고하기 바랍니다.

새턴, 플스 양쪽호환 슈팅건 FAZOR 등장

새턴과 플레이스테이션에 모두 호환되는 참신한 미래형의 슈팅건이 등장했다. 다른 기종에서 사용하고자 할 때는 커넥터만 바꾸면 된다.

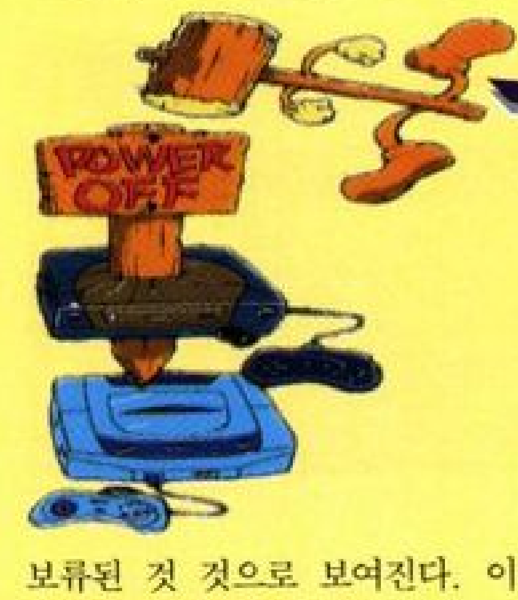
11월 22일 발매예정이며 정가는 3980엔이다.



성수기에 악재

국내 비디오 게임시장 초비상 돌입
대기업 속속 손 뗄 조짐 보여

대기업들 게임기 사업 포기 러쉬



지난달말 LG전자가 3DO를 포기한다는 공식 발표와 함께 삼성도 32비트 게임기인 새턴을 포기한다는 루머가 돌기 시작하여 게임 시장에 한파를 몰고왔다. 이미 한국 최초의 32비트 게임기인 3DO를 포기한 LG와 누적 적자의 중량을 감당하기 어려운 삼성. 이러한 여파로 차세대기 수입 결정에 앞서 눈치 보기에 정신이 없는 현대. 이러한 대기업들의 포기선언 속에 음성화되는 비디오 게임 시장은 오히려 날로 커져만 가고 있는 기현상을 보이고 있다. 물론 올바른 성장을 이루려면 우선 이런 방대한 음성 시장이 양성화되고 대기업들의 선구자적인 노력이 필요할 것이다. 하지만 대기업을 포함 게임업계에 종사하는 전문가들은 한결같이 공윤의 심의 체계가 제도적으로 바뀌어야 한다고 입을 모으고 있다.

차세대 선두주자 LG

LG의 3DO는 일본 마쓰시타와는 달리 지난 94년 12월 독자 32비트 게임기인「3DO 얼라이브」를 개발하여 한때 우리나라는 물론 세계 게이머들을 놀라게 했다. 이렇게 거창하게 등장한 3DO는 한국 게임시장에 32비트의 문을 연 최초의 게임기였으며 그당시만 해도 일본에서 32비트인 세가의 새턴이 처음 등장했던 시기라 이제 우리나라도 일본과 비슷한 수준으로 올라가는구나 하는 느낌마저 들게했다. 하지만 이러한 3DO가 특별한 대작 게임 소프트를 발매하지 못하고 누적되는 적자 폭을 감당하지 못하여 그 문을 내리게 되었다.

포기도 선두주자

LG전자의 경우 예상대로 3DO 사업을 포기하였으며 다만 기존에 추진중이던『아마게돈』과『배틀 블루스』등의 발매예정 타이틀은 그대로 발매하기로 합의되었다. 하지만 이것은 거의 마무리된 사업이었던 만큼 사실 LG전자 자체적으로는 모두 손을 뗀 상태이다. 앞으로 일본 마쓰시타의 경우 64비트 M2가 내년 경 출시될 예정이고 물론 기존의 마쓰시타 3DO로도 업그레이드가 가능하게 될 전망이다. 하지만 LG가 3DO를 포기한 이상 M2가 국내에 정식 유통될 가능성은 거의 없으며 그렇다면 LG의 3DO 얼라이브 유저들은 이제 더이상의 타이틀도 기대할 수 없고 오갈 데도 없게 된 것이다. 결국 3DO 얼라이브는 무용지물이 되는 결과를 낳았다.

현대전자에 대한 소문

일단 LG전자는 차세대기 게임기를 도입하여 엄청난 적자만을 남긴 채 후퇴하고 말았다. 삼성은 새턴이라는 인기 차세대기를 유통하면서도 하드웨어의 경우는 팔아도 적자라는 기현상을 낳고 말았다. 과연 이러한 상황에서 어떤 대기업이 쉽게 차세대기 게임기 시장에 뛰어 들 수 있을까?

현대도 예외는 아니다. 기존에 12월경 N64를 국내 도입한다는 루머와는 달리 현재 이러한 국내 게임시장을 감안하여 N64의 도입은 잠시 보류된 것 것으로 보여진다. 이러한 상황에서 N64가 국내에 정식으로 유통되지는 않을 것이라는 소문도 퍼지게 되었다. 그리고 현재 용산 전자상가에서 SFC를 구하려면 1시간 이상은 돌아다녀야만 한다. 이것이 무엇을 말해 주는 것일까.

현대의 입장도 일단은 보다 많은 타이틀이 출시되고 난 후인 올 연말과 내년 초의 상황을 좀 더 지켜 본 후 새턴, 플레이스테이션 등과의 시장성을 따져 보고 추후에 정식유통을 결정하게 될 것이다. 물론 아직까지는 어떻게 결정될 지는 아무도 모른다. 다만 자꾸 뒤로 물러만 가는 한국의 비디오 게임 시장을 견주어 볼 때 현대의 N64도 거의 비관적이며 현대마저 N64를 포기할 경우 한국의 차세대기 시장은 어둡다는 것이다.

삼성전자에 대한 소문

여러 전문지나 PC 통신을 통해 삼성전자가 새턴을 포기한다는 문제에 대한 공방이 여러번 있었다. 발단은 삼성이 그동안 사용하던 새턴의 메인부품인 마더보드를 모두 사용함에 따라 새로 마더보드를 추가 주문할 것인지 아니면 새로운 화이트 새턴을 도입할 것인지 결정하는 단계에서 시작된 것이다.

시장 형성에 하드웨어의 가격, 질 등이 중요한 부분을 차지하는데 사실 기존의 새턴조차도 밀바쳐 주지 못하는 상황이다. 일본 세가와의 거래 관계상 적정가격을 책정하면 시장 경쟁력에 뒤지고, 그런 상황에서 적자를 감수하고도 시장 형성과 유저의 만족에 노력해 왔다. 여기에 또 하나의 기름 역할을 해 온 것이 공윤의 심의 제도이다. PC 게임은 대부분 미국통이라 외국어 자막에 문제가 없어 비대해졌다. 하지만 비디오 게임은 일본풍이 대부분이라 심의의 걸림돌에 직면하게 되었다. 게임은 소프트가 따라주면 하드가 살고 하드가 살면 시장은 형성된다. 제2의 3DO가 될지 우려된다.

편법 시장 탓 뒤에 공윤심의 제도가 원인

공윤의 심의가 생기고 국내 게임 개발사를 우선적으로 보호한다는 원칙에 따라 비디오 게임시장은 사양길을 걷게 되었다. PC 게임은 갈수록 방대해 졌고 원칙적으로 국내 개발사를 육성한다고는 했지만 그보다는 PC 게임의 수입도 엄청난 숫자로 늘어나게 되었다. 물론 PC 게임의 경우 영국이나 미국의 소프트웨어가 대작이 많으므로 그것을 그대로 수입해도 아무 문제가 되지 않는다. 하지만 비디오 게임 소프트웨어의 유통은 일단 그 하드웨어가 국내 정식 유통되는 소프트에 한하게 되며 그나마도 PC 게임과는 달리 일본이 전세계 시장을 장악하고 있어 일본 소프트의 수입이 불가피한데도 불구하고 일본 소프트의 경우 그 수입 조건이 매우 까다로운 편이다.

이렇게 소프트웨어가 적극적으로 유통되지 못한다면 결국 하드웨어로 입은 손실은 어디서 보충할 수 있는 것인가? 우선 국내 차세대기 시장의 활성화를 생각한다면 이 문제부터 해결해야 할 것이다. 그 이전에는 어떤 대기업이라도 쉽게 차세대기로의 참여를 결정하지 못하게 되며 정식 유통되는 것은 아무 것도 없는데 반해 음성적인 시장은 갈수록 비대해지는 기형아가 탄생되게 될 것이다. 이 모든 문제는 공윤의 심의제도에서 기인된 것이 아닐까?



「아키라」와 「토키오」가 싸운다!
세가의 격투 캐릭터가 총출연하는 세기적 게임

파이터즈 메가믹스



●장르	격투 액션	●현지 발매일	96년 12월 21일
●제작사	세가	●현지 가격	5,800엔

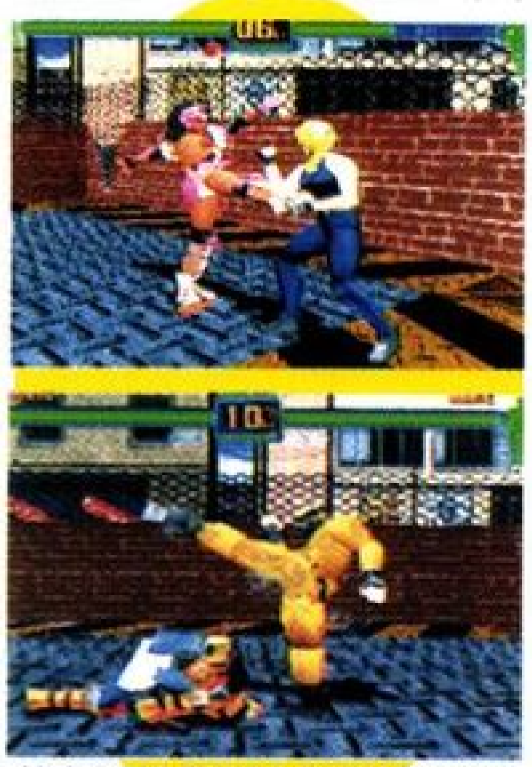
AM2연 최초의 새턴 오리지널 게임이 드디어 등장한다. 기본적으로는 『버파2』와 『파이팅 바이퍼즈』의 캐릭터를 메인으로 하였고 숨겨진 캐릭터로서 『소닉 더 파이터즈』, 『버철 파이터 키즈』, 『버철 캅』 등의 캐릭터가 총출연하는 『파이터즈 메가믹스』. 격투 게임을 좋아하는 매니어들에게는 소장본으로의 가치도 높은 게임이라고 할 수 있다.

게임 시스템 체크

『버파3』의 회피가 가능하며 『파이팅 바이퍼즈』의 낙법이 전 캐릭터에게 사용 가능하다. 『버파3』의 신기술과 『파이팅 바이퍼즈』의 아머 등이 이떻게 밸런스를 맞추어 등장하게 될 지 초미의 관심거리가 되고 있다. 이번 달 등장하게 되는 최고의 관심사인 『파이터즈 메가믹스』의 시스템을 간단히 살펴 보도록 한다.

모드

현재 알려져 있는 모드로는 「1P 모드」, 「VS 모드」, 「서바이벌 모드」, 「팀 배틀 모드」, 「트레이닝 모드」 등 5개 정도이다. 「1P 모드」에는 여러가지 코스가 갖추어지게 되며 선택한 코스에 따라서 다른 적들이 등장하게 된다. 이번 작품에는 새로운 신 기술도 추가



다수의 캐릭터가 출연하므로 자신만의 팀을 구성할 수 있다

되기 때문에 우선 「트레이닝 모드」로 연습을 해 두는 편이 좋을 것이다.

●서바이벌 모드

제한 시간 내에 몇명의 캐릭터를 쓰러뜨리는가를 겨루는 모드. 게임 도중에 체력 회복은 불가능하기 때문에 긴장감 넘치는 싸움이 될 것이다. 설정 시간은 변화가 가능하기 때문에 자신의 실력에 맞는 도전이 가능하다.

●팀 배틀 모드

복수의 캐릭터로 팀을 구성하여 싸우는 팀 배틀 모드도 탑재 예정. 「여성 캐릭터」 군단이나 「던지기 위주 캐릭터」 등 자신만의 팀을 만들어 싸울 수 있으므로 훨씬 흥미만점이다.



스테이지

바이퍼즈 특유의 쇠 철조망 스테이지 외에도 벽도 링 아웃도 없는 스테이지도 등장하게 될 예정이다. 특히 『버철 파이터1』에 등장했던 스테이지도 새롭게 단장하여 등장한다고 한다. 스테이지에 관한한 모든 것이 이 게임을 위해 제작되고 있다고 하니 새로운 분위기로 싸움에 임할 수 있다.



▲울프 스테이지에 파이팅 바이퍼즈의 철조망이 둘러 싸인 스테이지

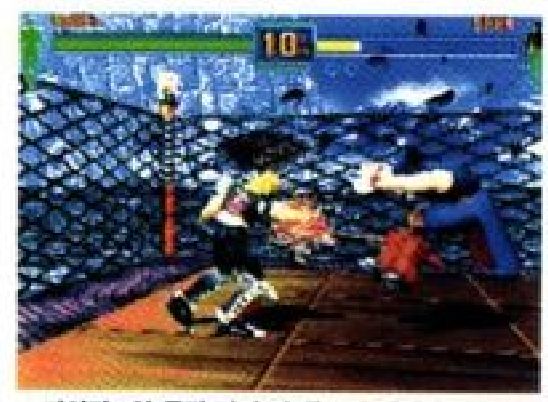
기술

바이퍼즈의 캐릭터들에게는 종래의 기술에 새로운 기술이 추가될 예정이며 버철 파이터 캐릭터들은 『버파3』의 기술을 어느정도 채용하여 밸런스를 맞출 예정이다. 그러므로 새로운 연속기가 탄생하게 되고 캐릭터의 강약이 변화하게 된다. 또한 아케이드 『버파3』에서는 『버파2』와 커맨드가 달라진 것도 있고 간략화된 것도 있으므로 이번



▲라우는 『버파3』의 신기술인 「등공사장」도 사용할 수 있다

작품에서는 어떻게 표현될 지 벌써부터 흥미가 모아진다. 잭키와 락셀의 섬머 솔트 경쟁은 볼만한 시합이 될 것이다.



▲바이퍼즈의 특징 아머 파괴는 전 캐릭터 사용가능!



●다운 공격

상대가 다운되었을 때를 노려 일격을 가하는 다운 공격. 『파이팅 바이퍼즈』에서는 이 다운 공격이 회피되면 경직시간이 매우 길다. 한편 버철 파이터에서는 비교적 짧은 편이기 때문에 바이퍼즈의 캐릭터들도 경직 시간이 단축될 예정이다.



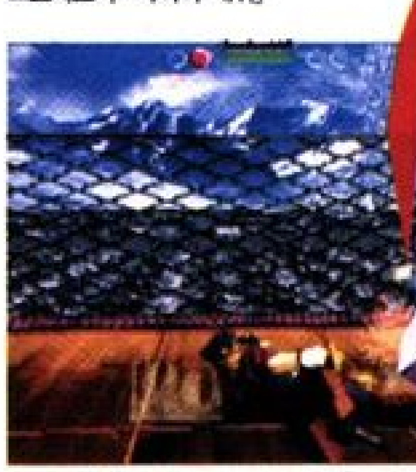
▲반의 다운 공격이 아키라에게 히트!

●달리기 공격

약간의 거리가 있을 때 상대에게 달려가며 공격을 가하는 기술로 『파이팅 바이퍼즈』에서는 이미 상식이 되어 버린 기술. 상대와의 거리를 줄이며 한번에 중단과 하단을 노릴 수 있다는 점 때문에 자주 이용되는 기술이기도 하다. 이 달리기 기술이 『파이팅 바이퍼즈』는 물론 『버철 파이터』 캐릭터들에게도 추가될 예정이다. 물론 『버철 파이터3』에 있던 기술은 물론이고 달리기 기술이 없었던 캐릭터들에게도 표준 기술로 장착될 예정이다. 기술 면에서는 바이퍼즈의 캐릭터와 버철 파이터의 캐릭터들이 어느정도 형평을 이룬 셈이다.



▲토키오의 「파이어 대쉬」



▲전 캐릭터가 사용가능한 슬라이딩 킥



▲『버파 키즈』는 물론 『소닉 더 파이터즈』, 『버철 캅』의 캐릭터도 등장?

시스템

『버파3』에서 추가된 「회피」 동작을 전 캐릭터가 모두 사용할 수 있게 되었다. 또한 바이퍼즈의 캐릭터들이 공격을 받아서 공중으로 띄워졌을 때 낙법이 가능한 것처럼 이번 작품에서는 이러한 시스템이 모든 캐릭터들에게 적용되었다. 그리고 가장 관심거리인 아머의 존재는 버철 파이터의 경우에도 아머는 장착하지 않았지만 「아머 파괴기」를 추가하였다. 또한 스테이지 화면 위에 내구 게이지가 있는 것도 새로운 느낌을 준다.



▲「회피」가 가능하기 때문에 공방의 재미가 한층 높아졌다



▲라우의 「호룡 전신각」



▲역시 「회피」는 독립된 버튼에 배정될 예정이다



▲버파3의 신기술 「사자포월」이 반에게 작열!

등장 캐릭터 체크!!

버철 파이터에서 11명. 파이팅 바이퍼즈에서 11명 그 외에도 다수의 캐릭터가 참가한다. 힌트는 AM2에서 만들어진 캐릭터라는 것이다.



© 1996 SEGA

닌텐도, RPG 왕좌 탈환을 위한 64DD용 제 1탄

젤다의 전설64





장르	롤플레잉	현지 발매일·가격	미정
제작사	닌텐도	64DD 전용 디스크	

N64 팬들이 학수고대하던 대망의 N64용 『젤다의 전설』이 드디어 움직이기 시작했다. 주인공 링크도 조금 어른스러워진 듯한 모습으로 등장했다. 기존에 등장했던 액션 이외에도 상당히 다이나믹한 액션을 보여 줄 듯하다. 특히 64DD를 채용하는 제 1탄 소프트이기 때문에 더욱 의미가 크다.

64DD 채용한 제 1탄 롤플레잉 게임

인기 시리즈 『젤다의 전설』이 드디어 닌텐도64로 등장한다. 게다가 이 게임은 소문만 무성하던 주변기기 64DD 전용 소프트 제 1탄인 것이다. 64DD에 대해서는 일단 발표가 되면 계속 소개할 예정이기 때문에 이번호에서는 화면으로부터 예상되는 기본 액션을 소개한다.

주인공 링크의 조작도 물론 3D일 것이다. SFC용에서도 A버튼으로 검을 휘두르고 B버튼으로 아이템을 사용했기 때문에 N64용에서도 동일할 것 같다. 「Z버튼」으로는 『슈퍼 마리오』처럼 웅크리는 동작을 할 것 같다.





검을 뺀다는 액션이 있는 지는 아직은 불명. 검을 휘두를 때에 자동적으로 빼는 것일까?





고저차가 있어도 지형에 따라 달릴 수 있다



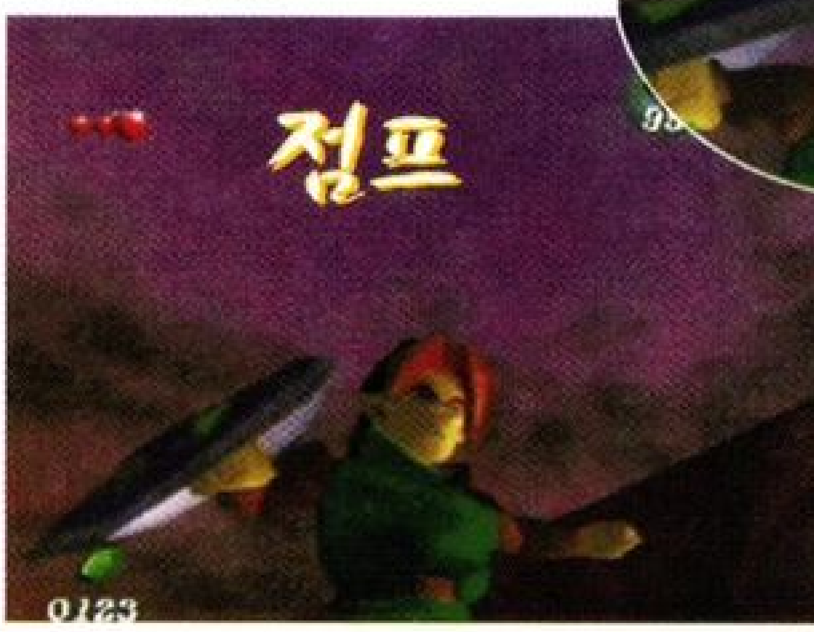


SFC용의 피라미드 정상과 비슷하다. 엄청난 이벤트가 기다리고 있는 분위기이다





주인공 링크가 달리다가 점프한다. 이것은 데모 화면일까? 아니면 이번에는 점프가 가능한 것일까?







어딘가의 던전으로 잠입하는 링크. 뒤쪽의 창문이 닫힌다. 인기척을 느낀 것일까? 링크의 시선이 옆쪽을 향한다





링크가 바라보는 곳에 무언가가 있는 것일까? 왼손에 든 검을 들어 올린다. 링크는 왼손잡이였다

박진감 넘치는 전투신도 공개

공격 신을 자세히 보면 검을 옆으로 휘둘러 내리친다거나 옆으로 돌려친다거나 하는 동작을 볼 수 있다. SFC용에서도 보통 검을 휘두르는 것 이외에도 회전 휘두르기가 존재했지만 이번에도 그런 것일까? 전작에서 존재했던 동작을 계승하고 참신한 액션이 추가된 느낌이다. 폭탄 등의 친숙한 아이템도 다시 등장할 것 같다.



SFC용에서 등장했던 '회전 휘두르기'인지 N64의 새로운 기술인지는 알 수 없다



다채로운 공격



검을 옆으로 세워 내리친다. 이것은 보통 공격일까? 적에게 히트되면 격렬한 불꽃이 튀기 때문에 히트감을 강하게 느낄 수 있다



걸어가다 멈추어 섰는데 갑자기…



위에서 적이 내려온다. 그러나 이 정도로 놀라서는 안된다



때로는 도망치는 것도 전법이다



전작에도 등장했던 「스탈포스」는 양손에 검을 들었지만 이번에는 방패까지 가지고 있다



지금까지의 시리즈에서도 위험한 때는 도망치는 것이 일반적이었다. 이번에도 궁지에 몰렸을 때는 도망가는 편이 좋다

역사는 트라이 포스에서 시작

『젤다의 전설』의 무대가 되는 「하이랄」에는 신비한 힘을 가진 성삼각체(聖三角體) 「트라이 포스」의 신화가 전해져 내려오고 있다.

이 세계의 어딘가에서 계속 빛나고 있는 트라이 포스가 모든 것의 시작점이 된다. 이번에도 하이리아 민족의 후손인 링크와 트라이 포스는 깊은 관련을 가지고 있는 듯하다.



링크가 가진 방패에는 트라이 포스가 그려져 있다. 하이랄 민족의 자손이기 때문일까?

보석 상자일까?

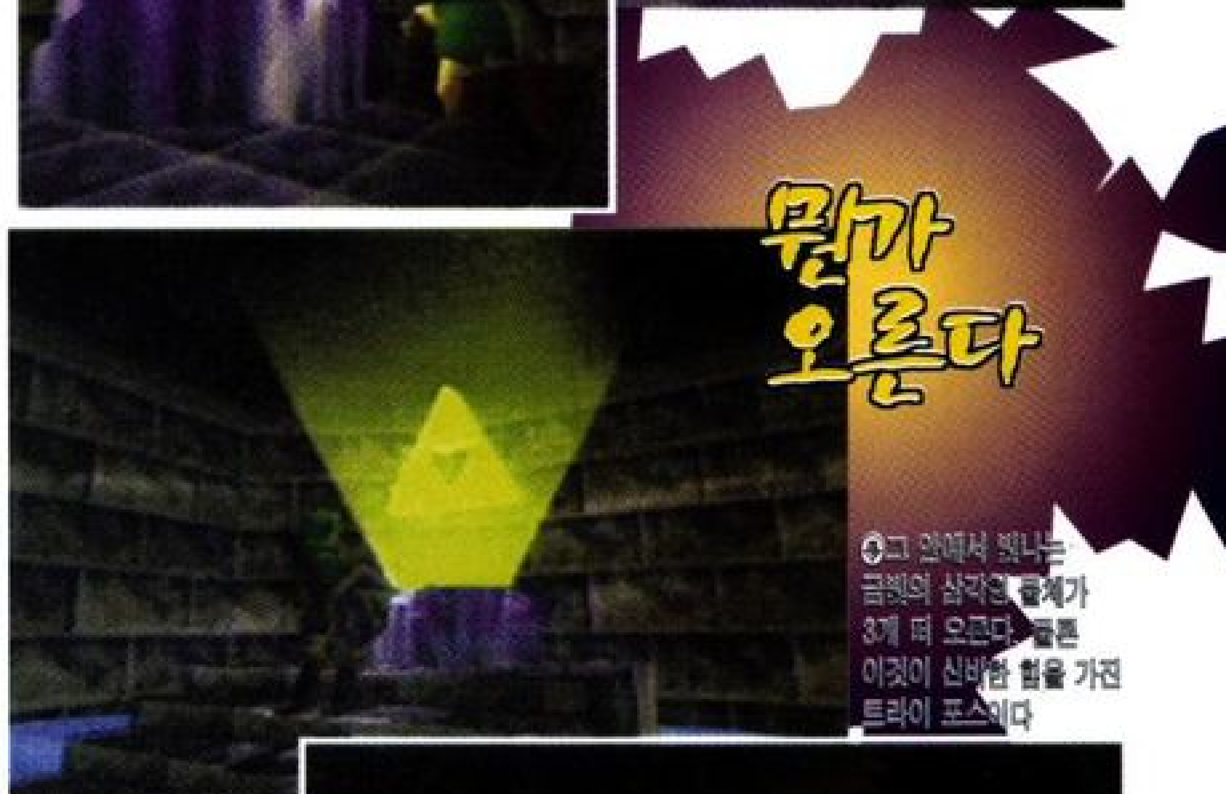




신비로운 장소로 다가가는 링크. 석관과 같은 것은 도대체 무엇일까?



의외로 간단하게 뚜껑이 열린다. 그 안에서는 눈부신 광채가 나오고 있다. 그러나 위험한 분위기는 전혀 없는 듯하다



그 안에서 빛나는 금색의 삼각형 물체가 3개 떠 오른다. 필경 이것이 신비한 힘을 가진 트라이 포스이다



BATTLE ARENA TOSHINDEN 鬪神傳3 투신전

3인의 신 캐릭터 전격 등장!

장르	격투액션	현지 발매일	96년12월31일
제작사	타카라	현지 가격	미정

적을 포함하여 모두 30명의 캐릭터가 등장하는 투신전3. 플레이어 캐릭터의 수도 1/2배 가까이 되는 14명으로 파워 업하였다. 이번호에서는 3에서 새로 등장하는 3명의 캐릭터들을 살펴보고 지난호에 소개되지 않았던 엘리스와 소피아의 개발 사진도 함께 감상해 보자.

PS 최고의 격투 액션의 자리를 노려라!



이번에 추가되는 3명의 신캐릭터들인 시즈쿠, 데이비드, 나기사는 모두 이제까지의 캐릭터와는 비교도 되지 않을 만큼 개성적이다. 이들의 무기를 보면 곰방대와 단검, 전기톱과 권총, 자동권총과 경찰봉으로 매우 다양하며 특이하다. 또한 일러스트를 보아도 알 수 있듯이 각 캐릭터들은 저마다 개성적이고 매력넘치는 분위기를 연출한다.

후지 시즈쿠

관서 지방을 중심으로 이곳저곳을 떠돌아다니는 여도박사. 더러운 짓을 하는 사람들을 매우 싫어하며 그런 녀석들은 절대 가만두지 못한다. 어느날 그녀의 부하가 항구에서 한 소년을 구해왔는데 그 소년이 놓지 않고 안고 있던 케이스에는 피로 물들어진 전기톱이 들어 있었다. 그리고 시즈쿠는 이 소년을 구해준 때부터 그녀역시 비밀 조직에게 쫓기는 신세가 된다.

긴 담뱃대와 단검을 이용한 공격을 주로 하며 에이지와 소피아의 기술들과 비슷한 필살기를 가지고 있다.

데이비드

관서 지방의 어떤 항구에서 시즈쿠에 의해 구출된 소년. 어떤 의문의 과거로 인해 비밀 조직에게 쫓기고 있는 듯하다.

전기톱과 러시안 권총이라는 약간은 이상한 무기를 사용하는 그는 이제까지 나온 격투 게임에서는 보기 힘든 개성 풍부한 캐릭터이다. 사쇼의 시즈마루와 비슷한 인상을 풍기는 데이비드 역시 여성 유저들에게 많은 인기를 얻을 것 같다.

이와시로 나기사

트레이시와 함께 비밀의 조직을 뒤쫓는 나기사는 험상궂게 생긴 일본경찰로 트레이시와의 관계는 아직 확실하게 밝혀지지 않고 있다.

자동 권총과 특수 경찰봉이라는 그의 무기역시 매우 특이하다. 상체만한 크기의 대형 권총에는 6발 탄알이 장전되어 있으며 모두 사용했을 때에는 다시 재장전한다. 일러스트에서 보이듯이 경찰봉에는 어떤 비밀이 숨겨져 있는 듯하다.

그자리에서 회전하면서 적을 날려버리는 용권선풍각

엘리스의 호리팝. 벽 사이에서 맞는다면 상당한 데미지를 입을듯…

「3」에서도 건재한 소피아의 리틀스네이크 화면 효과에 주목하자!

전기톱을 전방으로 길게 찌르는 기술인 갱 스메셔



「MODEL3」를 비웃는 사상 최고 기판

코브라(가칭)

장 르	격투 액션	현지 발매일	미정
제작사	코나미		

지난 AM쇼에서 최초로 소개되었던 코나미와 일본 IBM이 공동 개발한 3D CG 채용의 「COBRA(가칭)」가 발표되기까지 게임 업계에서는 매초 100만 폴리곤의 기술이 최고였으나 그 숫자를 월등히 뛰어넘어 매초 최고 500만 폴리곤을 묘사하는 놀라운 그래픽 엔진을 탑재하고 있다. 챔프는 이 놀라운 신 기판 「코브라」에 대해 밝혀 본다.

코나미 극한 최종 병기로 내세워

지난 34회 AM쇼에서 그 모습을 드러낸 『코브라』는 코나미 부스의 앞을 지나가는 사람들로 하여금 대형 모니터에 비춰진 압도적인 비주얼에 넋을 잃게 만들어 버릴 정도로 엄청난 그래픽을 자랑했다.

화면 속에서 3D 모델링된 캐릭터가 화려한 동작을 연출하고 있었으며 「나한권(羅漢拳)」의 힘있는 동작이 모니터를 통해서 사람들을 사로잡았다. 이것이 코나미가 자신있게 내놓는 신 기판인 「코브라」(가칭)의 첫번째 공개였다.

「코브라」(가칭)를 홍보하기 위해 선보인 이 게임이 『PF573 프로젝트』라고 명명된 게임으로 앞으로 코나미의 새로운 시대가 시작되었음을 알리는 초 신작 격투였다.

코나미와 IBM의 합작 기판

아케이드용 CG 게임 시스템 기판으로 내놓은 「코브라」(가칭). 그 기판은 컴퓨터 업계의 대부 「IBM」사와 공동 개발된다. 보드의 중요 부분인 CPU는 「파워PC603e」를 사용하고 있다. 게다가 서브 CPU에는 「파워PC604」와 「파워PC403」를 사용한다. 요즘 거의 사용되고 있는 파워 PC가 하나의 기판에 3개까지 탑재되어 있는 것이다. 그 3개가 풀 가동되는 날에는 지금까지의 어떤 게임보다도 복잡하고 중요한 각종 연산이 초고속으로 처리될 수 있다.



인간의 동작과 같은 자연스러움이 기판의 저력을 느끼게 해 준다

최근 유행처럼 번지고 있는 폴리곤 게임은 CPU 연산기능이 향상된 것을 보여주는데 이 기판의 생성 가능 폴리곤은 매초 100만에서 500백만 폴리곤이다. 그 외에 픽셀 기능도 기존의 아케이드 게임용 시스템 기판의 상식을 뛰어넘는 초고속 기능과 묘화 능력을 갖는다.

물론 이 기판의 성능을 그것뿐만이 아니라 256단계의 특수효과 표현도 가능하고 폴리곤 캐릭터의 표면 처리에 사용되는 각종 쉐이딩과 텍스처 기능도 뛰어나다. 이 기판의 초 스펙과 코나미의 센스가 합쳐지면 상상을 초월한 게임이 탄생되는 것은 당연할 일이다.



○박력넘치는 「나한권」을 쓰는 주인공 링크



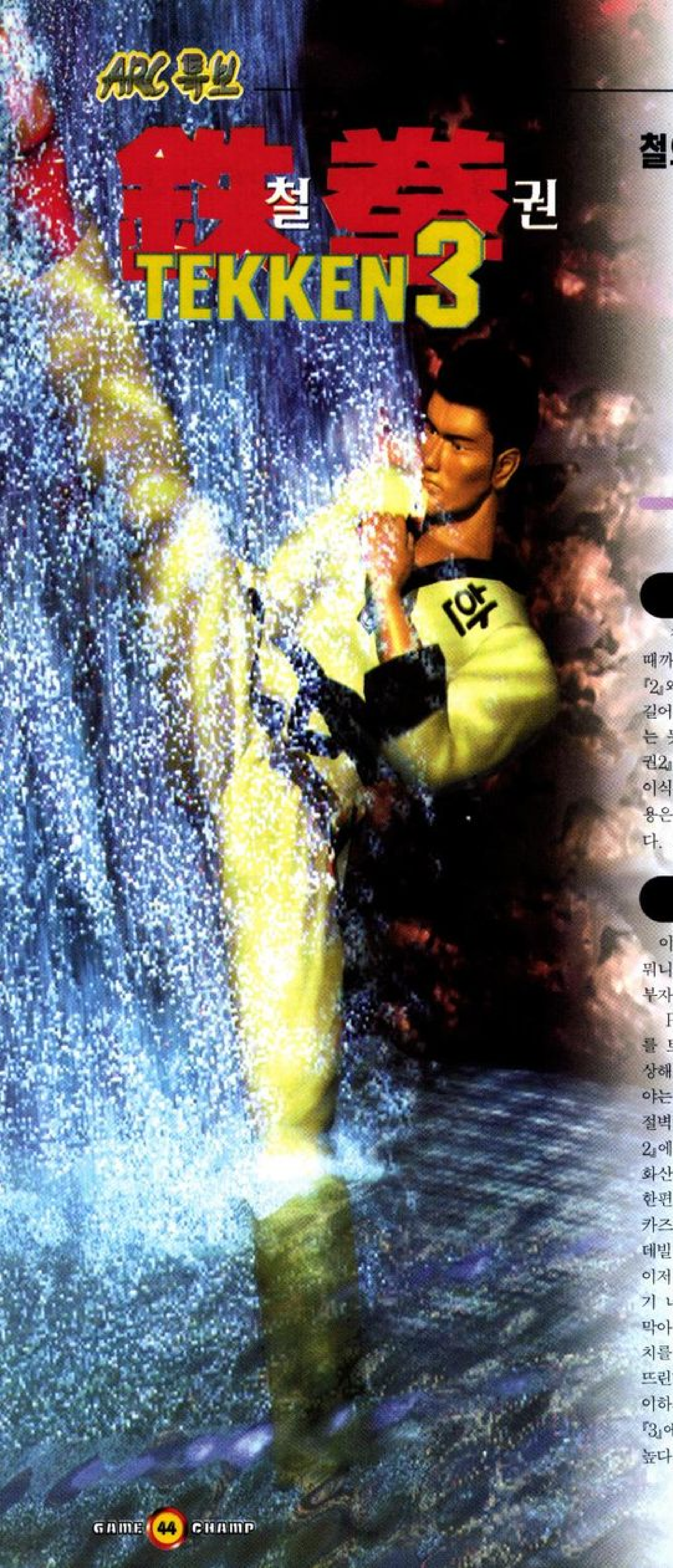
○뛰어난 3D모델링으로 듀랄 이상 가는 우주전사를 창조

『PF573』이란?

AM쇼에서 「코브라」(가칭)의 데모용으로 소개되었던 신작 격투게임이 『PF573』프로젝트인데 화면에서 격투를 벌인 캐릭터는 4인. 중국 권법의 하나인 「나한권」을 사용하는 「링크」는 수수께끼의 청년으로 수행 중인 스님이다. 또 『형의권』같은 동작을 보여주는 여성도 한명 존재한다. 다음은 오키나와 당수를 사용하는 치마키 청년과 론계의 골법을 쓰는 캐릭터 등으로 모두 일본인이다. 아직 게임의 전모가 드러나지 않았으므로 조작계, 게임 시스템 등은 전혀 알 수 없지만 이 게임의 등장인물은 전원 「동양계」가 될 예정이다. 동양계라고 하면 닌자와 태권도와 몽골스모 정도의 무술이 등장할 것으로 예상된다.



배경의 폭포수와 나무들이 현실감 넘친다



ARC 특보

鐵拳 철권 TEKKEN3

철의 주먹들이 VF와 정면 대결 신청



장르	격투액션	현지 발매일	97년 1월 예정
제작사	남코	현지 가격	미정

「버철 파이터3」의 등장으로 폴리곤 격투계는 「3」전쟁이 시작됐다. VF시리즈에 견줄 만한 타이틀은 역시 「철권」이 유일하다. 발매가 거의 가까워짐에 따라 유저들의 관심 또한 커지고 있다. 챔프는 국내외 여러 정보망을 통해 「철권3」의 엄청난 모습을 예측해 보겠다. 또, 남코 사로부터 「철권3」의 모션캡처 장면을 받아 공개한다.

「철권3」는 「VF3」와 당당히 견줄만 하다!

철권의 인기 비결은?

철권으로부터 철권2가 등장할 때까지의 기간과 비교하면 이번 『2』와 『3』의 기간 차이는 상당히 길어진 듯하다. 그러나 「기다렸다」는 듯한 인상은 그다지 없다. 『철권2』가 아케이드로 등장하고 PS로 이식되었는데 PS용 『철권2』의 내용은 완벽하게 변경되었기 때문이다. 그리고 무엇보다도 인기 지속의 비결은 지금까지 아케이드용도 인기를 지속하고 있다는 점이다. 개발 지연의 큰 지장을 준 것은 아마도 스퀘어로 이적한 철권 스탭들때문일 확률도 높다. 그러나 지금까지 철권의 인기가 지속되는 것은 인기 하드웨어로의 연속 발매와 특이한 시스템 설정에 있다고 할 수 있는 것이다.

스토리는?

이 게임 스토리의 중심은 뭐니뭐니 해도 카즈야와 헤이하치의 부자 대결.

PS용과 ARC용을 철권 시리즈를 토대로 『철권3』의 스토리를 예상해 볼 수 있다. 『철권』에서 카즈야는 자신의 아버지인 헤이하치를 절벽에서 밀어 떨어뜨린다. 『철권2』에서는 헤이하치가 카즈야를 화산 분화구에 던져버린다. 한편, 카즈야의 엔딩에서 카즈야는 죽은 줄 알았던 데빌 카즈야에게 불의의 레이저 공격을 당하지만 갑자기 나타난 헤이하치가 이를 막아 주고 카즈야는 헤이하치를 방패삼아 데빌을 쓰러뜨린다. 이 장면을 보면 헤이하치가 죽은 것처럼 보이지만 『3』에서 또 다시 부활할 가능성이 높다. 또 카즈야와 헤이하치가 화해를 하고 공동의 적과 맞설 가능성도 높다. 이 공동의 적은 데빌 카즈야보다 더욱 강력한 시리즈 사상 최고로 강력한 대보스가 될 수도 있다.



필살기 시스템은?

헤이하치는 풍신권과 붕권이라는 철권계 굴지의 2대 중단기를 사용하고 있다. 이것은 결국 나쁘게 말하면 '적당한 게임'이라고 말할 수도 있지만 지금까지 인기를 지속할 수 있었던 데에는 '특별한 정석이 없는 자유도 높은 게임'이라고 좋은 쪽으로 해석할 수도 있다.

필살기 시스템 중에는 뭐니뭐니 해도 「10연 콤보」가 특징적이다. 버튼의 조합과 다이나믹함에 의해서 기술이 계속 연결되는 시스템을 채용하고 있는 게임은 그다지 많지 않지만 폴리곤 격투로는 철권 시리즈가 선구라고 할 수 있다. 특히 『철권2』에서부터는 거기에서 더욱 세분화되어 반격기와 중간에서 공격을 멈추거나 다시 재공격하는 그런 시스템의 공방이 더욱 흥미로워졌다. 『철권3』에서는 『VF3』에서 「회피」라는 새로운 시스템이 등장한 것과 같이 전혀 새로운 시스템의 등장이 예상된다. 예를들면 점프해 상대를 여러 차례 공격하는 「점프 연속기」라든가 붕권의 종류도 다양해 질 가능성도 높다.



플레이 스테이션으로의 이식은?

철권의 아케이드 기판은 플레이 스테이션과 호환성이 있는 「시스템11」로 제작되었는데 이 하드웨어는 남코와 소니가 공동 제작한 것으로 PS와 동일한 컨셉트를 바탕으로 만들어졌기 때문에 아케이드용 『철권』을 PS로 이식하는데 훨씬 간편했으며 이식 기간도 상당히 단축시켰다. 『철권2』의 경우, 아케이드로 등장한 후 7개월만에 PS로 이식된 것을 보면 「시스템11」의 높은 호환성에 놀라움을 금할 수 없다.

이번 『철권3』는 라이벌인 『버철 파이터3』가 『2』보다 한단계 파워 업한 고성능 보드 「모델3」로 만들어졌기 때문에 남코도 「시스템11」의 업 그레이드 보드 「시스템22」를 개발해 『철권3』를 제작할 수도 있다는 예측도 가능하다. 그러나 지금까지의 정보로는 남코의 신 하드웨어에 대한 것이 전무해 기존의 「시스템11」이 그대로 쓰일 확률도 높다. 또 『철권3』의 플레이 스테이션으로의 이식은 「VF = SS, TK = PS」의 공식에 의해 두말할 필요없이 이식될 것이다.



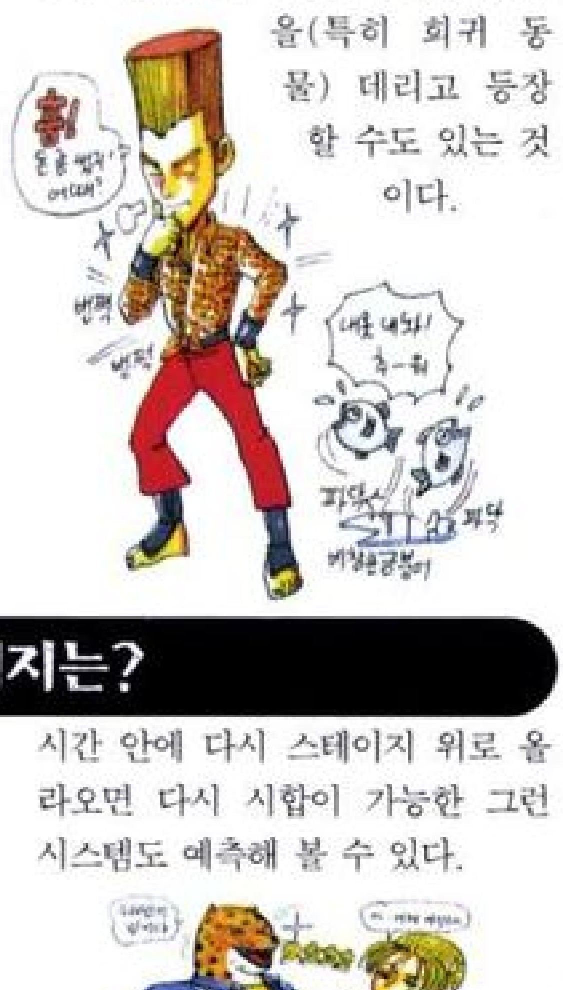
캐릭터는?

『철권3』의 프로모션 테입에 의하면 '폴'의 복장이 바뀐 것을 알 수 있다. 폴이 『버파3』 카게의 2P 복장인 은빛 비늘 티셔츠와 비슷한 번쩍번쩍 빛나는 금빛 티셔츠를 입고 있는 것으로 나타났다. 또 헤이하치는 전편의 복장 스타일인 도복을 그대로 입고 있는 것으로 밝혀졌다.

남코가 지난 10월부터 『철권3』의 신 캐릭터 공모전 등을 개최한 것과 개발 관계자들의 '다수의 신 캐릭터가 존재한다는 것'으로 미루어 보면 『철권3』에서는 역대 어느 게임보다도 많은 신 캐릭터가 등장할 것으로 보인다.

특히 한국의 태권도 선수 '황수일'씨가 모션 캡처에 참가하고 있고, 남코가 한국 아케이드 시장을 주목하고 있다는 점, 그리고 국내 유통 업자들이 봤다는 한국 캐릭터의 소문으로 추정해 보면 새로운 한국 캐릭터의 등장은 거의 확실한 것이다.

한편, 괴상한 철갑 닌자 요시미츠는 새로운 철갑을 입거나 또 카자마 준의 경우 동물보호주의자라는 설정에 맞게 사무라이 시리즈의 갈포드나 나코루루처럼 동물을(특히 희귀 동물) 데리고 등장할 수도 있는 것이다.



스테이지는?

최근 격투 게임 등에는 거의 링 아웃이라는 것이 대부분 존재하기 때문에 『철권3』에서도 이 개념이 도입될 가능성이 있다. 무한 필드와 링이 복합된 스테이지의 등장도 충분히 예상해 볼 수 있다. 또 링 아웃이 되었다 할 지라도 일정 시간 안에 다시 스테이지 위로 올라오면 다시 시합이 가능한 그런 시스템도 예측해 볼 수 있다.



국내 발매일은?

해외 특파원의 정보에 의하면 현재 『철권3』는 대만에서 인컴 테스트 중이고, 얼마 전 국내에도 남코의 AM부 직원들이 『철권3』의 프로모션 테입을 가지고 유통업자들과 접촉했다는 정보가 있다. 최근 일련의 상황을 보면 『철권3』의 국내 발매일이 가까워 왔다는 것을 알 수 있다. 빠르면 12월말이고 늦어도 97년 1월 이내에는 국내 오락실에서 가동될 것이다.

모션 캡처의 선구자 철권 시리즈

이번에는 모션 캡처 작업 중인 격투가들의 프로필을 개발진의 설명과 함께 공개한다.

중국권법 아오키 요시오

「오형권」, 「취신권」, 「사형권」, 「팔괘권」, 「당랑권」, 「영호번자권」, 「통배권」, 「형의권」을 사용하는 중국권법의 달인. 이번 『철권3』의 첫번째 모션 캡처 대상자이다. 중국 권법의 독특한 움직임 때문에 캡처 도중 코드가 빠져 난항을 거듭하기도 했다. 그러나 실제 게임상에는 엄청난 중국권법이 재현될 것으로 보인다.



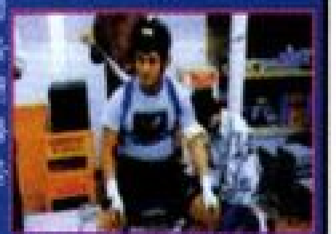
태권도 황수일

제 8회 세계 태권도 선수권 대회 라이트급 우승, 제 4회 전일본 태권도 선수권 대회 미들급 우승 등 크고 작은 대회에서 수차례 우승한 황수일 선수는 다양한 체급을 석권한 태권도에 관한한 최고 수준을 자랑한다. 태권도 2단인 개발 스탭 중 한사람인 그와 대련을 시도했으나 준비 동작 정도의 가벼운 발차기에 다운되었다는 일화도 있다.



판크라치온 스즈키 미노루

일본 판크라치온의 최강자 스즈키 선수는 이번 『3』에서 엄청난 수의 기술을 선보였는데 어떤 자세에서도 변화무쌍한 관절기를 선보였다.



카포에라 마르세로 페레이라

'카포에라'라고 하면 발만을 사용하는 권법으로 알고 있는 사람이 많겠지만 이번 『철권3』에서는 머리나 손을 사용하는 전신 권법으로 바뀌었다. 게다가 「던지기」 등의 기술도 사용하는 듯하다.



탐험대의 핫 이슈 오피니언

예외없이 올 96년 한해에도 동경 게임쇼를 시작으로 AM쇼, E3쇼, PS 엑스포 등 갖가지 게임 대축제가 벌어졌다. 이번 1월호 핫 이슈에서는 지난 11월 23일 N64 스페이스 월드(초심회)로 막을 내린 96년 한해의 게임쇼를 총결산해 보는 자리를 마련해 보았다.





김또깡

또깡은 독자들로부터 챔프의 N64코너가 가장 썰렁하다는 이야기를 듣고 97년 1월호를 기해 아케이드 코너로 좌천, 그동안 애지중지하던 N64와 SFC를 G.G.Lee에게 똥값에 넘기고 오락실을 전전했다. 그날 이후 또깡은 아케이드 담당자로서 묵묵히 일에만 열중, 틈나는 대로 오락실을 찾아가 아케이드 유저들과 친목을 돈독히 했다. 그러나 어느날 또깡을 찾아 오락실 문을 연 챔프탐험 대원들 눈앞에는 실로 믿기 어려운 진풍경이 벌어졌는데... 어째서 또깡은 미니컴보이를 오락실에 가서 해야만 했던 것일까?!



손수달

지난해 5월 현주달과 결혼에 골인해 요즘 매일 부모님으로부터 손자 타령을 듣는 수달은 심각한 고민에 빠진다.

아직 자신의 꿈인 게임 개발을 위해서는 너무 이르다고 생각한 수달은 현주달과 밤샘 토의 끝에 베이비 기획서 1장을 부모님께 제출한다.

'97년 안에 세계 최초의 베이비 육성 SLG 「수달 베이비 메이커」 개발. 떼돈을 벌어 호화 맨션 구입.' 계획서를 본 수달 부모님. "니가 팔도 부실한테 그 힘든 목욕탕 일을 할 수 있겠니?"



이인분

오랫만에 휴가를 얻어 극장을 찾은 이인분. 천사와 실랑이를 벌이다 결국은 「귀천도」로 낙찰. 하지만 극장 안은 표절파문 때문인지 썰렁 썰렁! 영화 상영 내내 옆에서 꿍시렁 거리는 천사의 불평에 스토리 조차 이해하지 못한 이인분은 천사가 갑자기 G.G.LEE보다 더 미워보이기 시작. 저녁 역시 끝까지 우겨 선지국에 밥 두 공기를 해치우고 서울로 올라온 이인분. 그뒤 충주에서는 아무 소식이 없자 서서히 입술이 바짝바짝 마르기 시작한 이인분. 생전 처음으로 자신을 남자답다고 생각했던 그날을 이토록 저주하게 될 줄이야...



박쥐연

『크래쉬 밴디쿠트』의 깜찍한 점프 모션에 홀딱 반해 눈을 빽빽 비벼가며 플레이를 강행하는 박쥐연. "마리오를 능가하는 액션 게임은 이 세상에 없다"라고 주장하던 빽정 팀장. 잠시 가소롭다는 미소를 보내더니, 박쥐연이 잠깐 볼일(또옹)을 보러 간 사이를 틈타 플스를 점령, 방귀 뀔 때를 제외하고는 한시도 엉덩이를 들지 않았다고 하는데... 새벽같이 출근한 박쥐연, 패드를 쥐고 고이 잠든 송빽정을 밀치며 "이러다 공략까지 한다고 설치면 어찌지?!"



G.G.Lee®

챔프에서 잡일만 하고 있던 G.G.LEE는 스트레스를 풀기 위해 우체국을 다녀온다는 핑계를 대고 오락실로 직행. 한시간 후 김또깡의 레이더 망에 걸렸다. 가련한 구원의 눈길을 보내보지만 매몰찬 또깡의 한마디 "야!지지리! 너 상품 다 부쳤어?" 그날 이후 G.G.LEE는 나갈 때마다 또깡에게 지갑을 빼앗기고 검문을 당해야만 했는데... 그렇게 좋아하는 붕어빵 하나 못 사먹게 된 G.G.LEE는 자신의 최대의 매력(지지리 궁상)을 발산해 하나를 공짜로 얻어 먹었다나 어쨌다나?!

독자 탐험대



윤성호/인천 선인고 2학년

성호는 학교 축제인 선인전에서 게임경진대회를 하기 위해 친구들에게 게임기를 빌려려고 마음먹었으나 그 누구도 O.K 하는 사람없고 결국 단골 게임매장에서 PS, SS, N64를 빌리는데 성공! 대여료를 마련하기 위해 축제날 컨수 핀빵, 펩시맨 콜라, 쥬베이 오뎅 등을 만들어 팔기로 하고 1일 종업원까지 고용. 그러나 행사 당일 판매 실적은 핀빵 10개, 콜라 6잔, 오뎅 12개. 그날 이후 성호는 빚이 무서워 빛이 안들어오는 골방에 은거하고 있다고 하는데...

탐험대가 체험한 이달의 추천게임

리드로드 사가2



7

SS
시뮬레이션 RPG
마이크로 캐빈

드디어 발매된 기대의 RPG 「리드로드 사가2」. 플레이 시점도 2가지이며 기술을 사용해서 적을 쓰러뜨린다거나 지형의 기복 등 게임을 순조롭게 진행시키기 위해서는 먼저 시스템적인 면을 알아두어야 할 것이다. 음성 지원에 박력 넘치는 사운드와 깔끔한 캐릭터 디자인은 플레이어들을 만족시킬 것이며 무대가 되는 세계도 전작에 비해 3배 정도 더 넓어졌다고 하니 한번 플레이해봐도 좋을 것이다.

전뇌전기 버철 온



9

SS
3D 액션
세가

전용 스틱과 함께 새턴으로 재탄생한 「전뇌전기 버철 온」. 「버철 캅2」와 함께 이번달에는 정말 새턴 사길 잘했다는 느낌을 주는 타이틀이다. 더구나 국내에서도 공식적으로 유통되기 때문에 새턴 팬들에게는 더욱 손쉽게 구입할 수 있게 되었다. 특히 옵션에서 정할 수 있는 화면 분할 대전 모드는 새턴용 「전뇌전기 버철 온」의 가장 큰 매력이다.

섹시 파로디우스



8

PS
슈팅
코나미

2P를 포함 14종류의 개성 넘치는 캐릭터들이 등장하는 이번 이식작은 100%의 완성도 자랑하여 「극상 파로디우스」를 플레이해 본 유저들도 전혀 다른 색다른 감각으로 체험할 수 있게 될 것이다. 2P 동시 플레이의 경우 2P측 기체가 접근하면 스파크를 발생해 강력한 샷을 발사할 수 있는 것 외에도 새롭게 등장하는 벨 효과로서 구조자가 플레이어 기체 대신 충돌해 주는 등 다채로운 신요소를 보여준다.

'96 GAME SHOW PARADE

동경 게임쇼

게임의 천국인 일본에서 게임업계를 총괄해왔고 게임에 관련된 대부분의 이벤트를 주관하던 JAMMA가 지난해 컴퓨터엔터테인먼트소프트웨어 협회(CESA)의 설립으로 흔들리기 시작했다. 아케이드쪽에 치우쳤던 JAMMA와는 달리 가정용 소프트웨어 메이커들이 참가한 이 단체는 올해 8월 22일부터 24일까지 동경국제 전시장에서 최초의 이벤트인 「동경 게임쇼」를 성공리에 끝마치고 가정용 게임쇼의 또다른 진면목을 보여준 계기가 되었다. 일본의 유명 게임 메이커 87개사와 N64, PS, SS용 등 가정용 3대 기종의 365개 타이틀이 출품되어 규모면에서도 엄청난 실력을 과시했으며 특히 「동경 게임쇼」는 기존의 게임 쇼와는 달리 게임계 유명인사들의 특별 강연과 유명 개발자들과의 만남 등의 특별 행사를 마련해 게임 쇼의 새로운 방향성을 제시해 주었다.

AM쇼

역시 게임 전시회의 묘미라고 하면 미출시 타이틀을 시험 플레이할 수 있다는 것과 미공개 타이틀에 대한 정보를 긴급 입수할 수 있다는 것. 하지만 이번 34회 AM쇼는 그런 점에 있어서는 관람자들에게 적잖은 실망을 안겨주었을 지 모른다. 『버파3』 시험 플레이와 『PF573』, 『사무라이 스피리츠 제 4탄』의 깜짝 공개를 제외하면 편시용품과 스키, 윈드서핑, 등 기존에 공개됐던 것들과 별다르지 않는 대형 머신들이 전시장 안을 가득 메우고 있다는 느낌을 받게 했다. 또 버철 리얼리티를 이용한 기구들이 준비되어 있긴 했지만 관람자 접근, 촬영 금지로 일체 탑승이 허용되지 않아 참가자들에게 그다지 많은 관심을 끌지 못했다. 아케이드 타이틀은 격투와 레이싱을 빼면 그야말로 빈껍데기가 아닌가 하는 생각이 들 정도로 맥빠지는 전시회 그 자체였다!

하지만 코나미 코브라 기판 만큼은 시들해지는 아케이드 게임 시장에 톡톡한 단비가 되어 줄것 같은 예감이 든다.

E3쇼 & PS EXPO

지난 11월 1일 일본에서 동시 개최된 E3쇼와 PS EX-PO는 단연 PS의 압승이라고 밖에 볼 수 없었다. 지역상의 특성인지는 몰라도 이번 동경 E3쇼는 IBM PC보다는 PS 신 타이틀에 더 많은 비중이 두어져 오히려 두개의 전시회를 하나로 묶어서 하는 편이 더 효과적이지 않았을까 하는 생각이 들기도 했다. 때문에 E3쇼를 보기 위해 참관한 IBM PC 유저들은 PS 엑스포만 구경하다 아쉬운 발걸음을 돌렸을 것이다. 부스면에서도 미국이나 유럽쪽의 거대 게임 메이커들(EA, VIRGIN, SIERRA 등)이 거의 출전하지 않은 반면 일본 자체내 제작사(SQUARE, KONAMI, HUMAN 등)들이 대거 참여해 일본의 비디오 게임 시장을 한 눈에 파악할 수 있게 해주었다.

이번 전시회에서는 올 연말을 겨냥해 FF7, 부시도 블레이드, 클럭 타워 등 PS 기대의 신작과 액션 리플레이 등의 주변기기들도 상당수 출품되어 이번 전시회는 공동주최라기 보다는 PS 엑스포 단독 주최의 분위기가 더 강했다.

N64 스페이스 월드

그동안 슈퍼컴보이 스페이스 월드(초심회)라는 타이틀로 개최되었던 닌텐도 게임 전시회가 새로운 하드를 맞아 그 모습을 새롭게 단장했다. 닌텐도를 포함, 총 27개사가 참가해 다른 전시회에 비해 조금 빈약한 느낌을 주기도 했지만 『마리오 카트 64』, 챔피온 선발 대회, TV 공개 방송, 입장객 전원 닌텐도 신작 게임 비디오 증정 등 홍보 전략에 있어서도 타 전시회의 추종을 불허할 정도로 내실이 기해진 전시회였다는 평이 지배적이었다. 무엇보다 가장 이슈가 되었던 것은 두말할 필요도 없이 64DD였다. 동시발매 타이틀은 예상했던 대로 『젤다의 전설 64』. 그동안 수많은 화제를 뿌린 게임 속의 주인공 링이 그 모습을 드러내면서 참가자들은 '역시 닌텐도는 뭐가 달라도 다르다'는 무언의 표정을 지었다. 하지만 N64 본체를 소유한 유저들도 그다지 많다고는 할 수 없는데 15,000엔이나 하는 주변기기(64DD)에 관심을 갖는 사람이 얼마나 될까 하는 의문이 들기도 한다.



아크 더 래드 II

8



PS
RPG
SCE

이번 시리즈에서는 이동하고 싶은 에어리어 맵으로 캐릭터를 움직여 진행하는 방식을 채택, 전개의 폭이 훨씬 넓어졌으며 전작에 비해 조작도 매우 간편해졌다. 또한 이벤트 강화에 의해 드라마틱한 요소가 부드럽게 융화되어 전체적인 스토리가 거부감 없이 진행된다. 성장 시스템이 세분화된 것이나 몬스터를 동료로 만드는 것 등 전투를 즐겁게 하는 시스템이 증가된 반면 기본적인 전투가 감소되어 약간의 아쉬움을 남기기도...

동키콩 랜드

7



GB
액션
닌텐도

이전에 발매되었던 액션 게임 「슈퍼 동키콩 GB」의 제 2탄이 등장했다. 이번 시리즈의 스토리는 전작에서 등장한 캡틴 크로울의 한패인 크렘린들이 동키콩을 유괴해 디디와 딕시가 「크로코다일섬」에서 캡틴 크로울을 물리쳐 동키콩을 구출하는 모험이다. 디디와 딕시는 배 위나 수중, 벌떼타는 곳 등 다양한 코스에서 캡틴 크로울을 상대로 격전을 벌이게 된다.

울티메이트 도메인

7



ARC
격투액션
아트라스

호혈사 시리즈로 유명한 아트라스에서 발매 예정인 「울티메이트 도메인」은 그동안 치중해왔던 2D 격투 게임에서 탈피해 새롭게 폴리곤 격투에 도전하는 제 1탄 소프트이다. PS용으로도 「헤븐즈 게이트」라는 이름으로 발매되는 이 게임은 개성적인 캐릭터와 「솔 파워」라는 새로운 필살기, 또 천정이 있는 스테이지에서의 긴박감 등을 도입해 상당히 신선한 느낌을 주고 있다.

TOP GAME RANKING

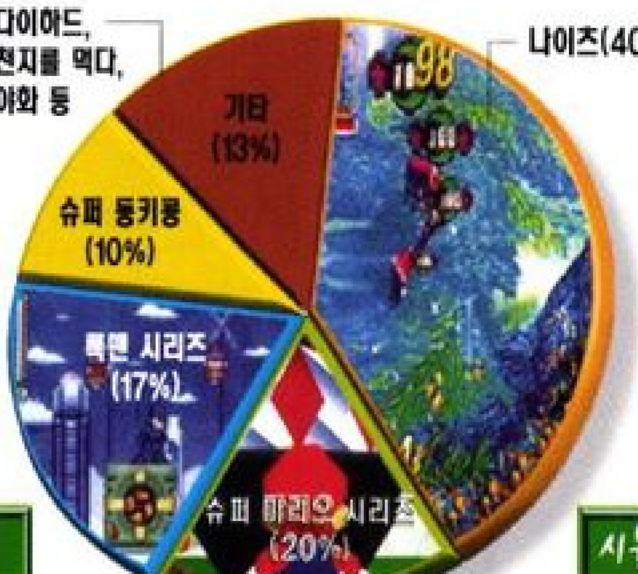
■ 통계기간: 1996년 11월 1일~1996년 11월 30일
■ 조사 방법
게임챔프 12월호 애독자 엽서 통계(40%),
독자 전화 응답(20%),
게임 관련업체 및 매장 판매 통계 조사(20%)
미국, 일본 등 유명 게임지 96년 결산 순위
통계(10%), 현지 특파원 조사 보고(10%)

애독자 텔레파시(96년 12월호 애독자 앙케이트 조사 결과)

장르별로 챔프 독자가 가장 좋아하는 게임은?



롤플레잉



액션



시뮬레이션

새턴 TOP 10

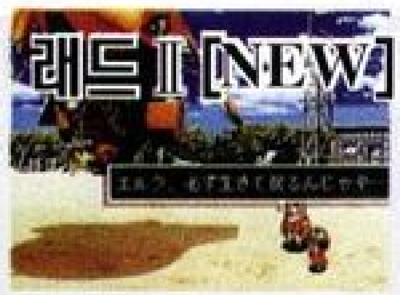
1. **랑그리사3[NEW]** 시뮬RPG / 메사이야 / 6,200엔



2. **버철 캅2[NEW]** 건슈팅/세가/5,800엔
3. **사쿠라 대전[NEW]** 시뮬 어드벤처/세가, 레드 컴퍼니/6,800엔
4. **버철 파이터 키즈[↓]** 격투 액션/세가, 삼성전자/5,800엔
5. **킹 오브 파이터즈 '95[NEW]** 격투 액션/SNK/7,800엔
6. **파이팅 바이퍼즈[↑]** 격투 액션/세가/5,800엔
7. **스트리트 파이터 제로2[↓]** 격투 액션/캡콤/5,800엔
8. **섹시 파로디우스[NEW]** 슈팅/코나미/4,800엔
9. **루나 실버스타 스토리[NEW]** RPG/각천서점/6,800엔
10. **버철 파이터2[↓]** 격투 액션/세가, 삼성전자/5,800엔

플레이 스테이션 TOP 10

1. **아크 더 레드Ⅱ[NEW]** RPG / SCE / 5,800엔



2. **반달 하츠[NEW]** RPG/코나미/5,800엔
3. **전설의 오거 배틀[↓]** 시뮬레이션 RPG/아트딩크/5,800엔
4. **포포로크로이스 이야기[→]** RPG/SCE/5,800엔
5. **하루카제 전대 V포스[NEW]** 시뮬레이션/빙/5,800엔
6. **여신이문록 페르소나[NEW]** RPG/아트라스/5,800엔
7. **사이킥 포스[NEW]** 격투 액션/타이토/5,800엔
8. **스매쉬 코트[→]** 스포츠/남코/5,800엔
9. **파이터즈 스워즈 참홍랑무쌍검[↑]** 격투 액션/SNK/5,800엔
10. **바이오 하자드[↓]** 어드벤처/캡콤/5,800엔

슈퍼컴보이 TOP 10

1. **슈퍼 마리오64[A]** N64 / 3D액션 / 닌텐도 / 9,800엔



2. **웨이브 레이스64[NEW]** N64/수상 레이스/닌텐도/9,800엔
3. **슈퍼 동키콩3[NEW]** SFC/액션/닌텐도/6,800엔/32M
4. **파이어 엠블렘-성전의 계보-[↓]** SFC/시뮬RPG/닌텐도/7,500엔/32M
5. **파일럿 윙스64[↑]** N64/플라이트 시뮬레이션/닌텐도, 패러다임/9,800엔
6. **원더 프로젝트 J2[NEW]** N64/어드벤처/에닉스/9,800엔
7. **마베라스[NEW]** SFC/액션 어드벤처/닌텐도/6,800엔/24M
8. **파이터즈 스워즈 참홍랑무쌍검[↑]** GB/격투액션/타카라/4,500엔/8M
9. **드래곤 퀘스트Ⅵ[↓]** SFC/롤플레잉/에닉스/11,400엔/32M
10. **슈퍼 마리오RPG[↓]** SFC/롤플레잉/닌텐도, 스퀘어/7,500엔/32M

지난 12월호 애독자 앙케이트를 통해서 챔프 독자의 장르별 선호도를 조사해 보았다.
액션 게임에서는 마리오와 록맨을 제치고 96년의 뉴액션 히어로 『나이츠』가 1위를 차지했다. 시뮬레이션에서는 각 기종에 폭넓은 팬들을 확보하고 있는 『슈퍼 로보트 대전』시리즈가, 슈팅과 레이싱 게임에서는 최신작보다는 고전 게임 축에 드는 『라이덴』과 『데이토나 USA』가 1위에 올랐다. 격투 액션 게임에서는 『철권』과 『킹오파』의 강력한 도전을 뿌리치고 VF3의 등장으로 연속 히트를 이어가고 있는 『버철 파이터』시리즈가 수위에 올랐다.



격투 액션

'96 챔프 임페리얼 상 시상식 안내

게임챔프는 다음호(97년 2월호)에 96년 중에 각 기종으로 발매된 게임들을 대상으로 시상식을 개최합니다. 독자 여러분들은 96년에 발매된 게임들 중 가장 마음에 드는 게임을 추천해 주십시오.

시상 대상 : 96년에 N64, PS, SS, SFC, GB, NEOGEO, ARC, IBM PC 등 각 기종으로 발매된 모든 게임 (모든 장르 해당)

시상 부문

1. 스토리 부문: 기종과 장르를 막론하고 가장 짜임새있고 흥미로운 스토리를 가진 게임을 뽑아 주세요.
2. 캐릭터 부문: 그 게임의 전체적인 분위기와 가장 잘 어울리는 캐릭터 또는 외형적으로 멋지게 묘사된 캐릭터를 뽑아 주세요.
3. 스테이지 부문: 가장 화려하고 리얼하게 묘사된 스테이지나 스테이지만 봐도 게임이 하고 싶어지는 스테이지를 뽑아 주세요.
4. 시스템 부문 : 게임에 이용되는 여러가지 시스템 중에서 가장 효과적으로 사용된 시스템을 뽑아 주세요
5. 제작사 부문 : 96년에 좋은 게임을 많이 만들어 낸 제작사를 뽑아 주세요.
6. 필살기 부문 : 각 게임에 등장하는 격투 기술 중 가장 화려하고 멋진 필살기를 뽑아 주세요.

응모 요령

각 부문별로 게임 제목과 선정한 이유를 애독자 엽서에 적어 보내 주세요. 5개 부문 모두를 정확하게 맞춘 독자에게 아래의 선물을 드립니다.

1등 : 삼성새턴 1명 2등 : 새턴 소프트 2명
3등 : IBM PC 게임 소프트웨어 5명

아케이드 TOP 10

1. 버철 파이터3[NEW]
격투 액션
세가



2. 킹 오브 파이터즈 '96[↓]
격투 액션/SNK
3. 패왕전설[NEW]
격투 액션/SNK
4. 스트리트 파이터 제로2[↓]
격투 액션/캡콤
5. 전뇌전기 버철 온[↓]
격투 액션/세가
6. 데드 오어 얼라이브[↑]
격투 액션/테크모
7. 던전 앤 드래곤즈-셰도우 오브 미스타라-[↓]
액션RPG/캡콤
8. 파이터즈 임팩트[NEW]
격투 액션/타이토
9. 파이팅 바이퍼즈[→]
격투 액션/세가
10. 라스트 브론크스[↓]
격투 액션/세가

기대 소프트 TOP 10

1. 파이널 판타지VII[→]
PS
롤플레잉/스퀘어
6,800엔
97년 1월 31일



2. 드래곤 퀘스트VII[↑]
?/롤플레잉/에닉스/발매가 미정/발매일 미정
3. 사가 프론티어[↑]
PS/롤플레잉/스퀘어/5,800엔/97년 3월 예정
4. SFC 드래곤 퀘스트III[↓]
SFC/롤플레잉/에닉스/8,700엔/32M/96년 12월 6일
5. 철권3[NEW]
ARC/격투 액션/남코/97년 1월 예정
6. 바이오 하자드2[NEW]
PS/호러 어드벤처/캡콤/발매가 미정/발매일 미정
7. PF573[NEW]
ARC/격투 액션/코나미/발매일 미정
8. 스트리트 파이터3[↑]
ARC/격투 액션/캡콤/발매일 미정
9. D의 식탁2[↓]
M2/어드벤처/와프/발매가 미정/97년 예정
10. 투신전3[NEW]
PS/격투 액션/타카라/발매가 미정/96년 말 예정

독자가 선정한 TOP 10

1. 버철 파이터3[NEW]
ARC
격투 액션
세가



2. 여신이문록 페르소나[NEW]
PS/RPG /아트라스/5,800엔
3. 리그로드 사가2[NEW]
SS/시뮬RPG/세가/5,800엔
4. 킹 오브 파이터즈 '96[↑]
ARC/격투 액션/SNK
5. 웨이브 레이스64[NEW]
N64/수상 레이스/닌텐도/9,800엔
6. 사크라 대전[NEW]
SS/시뮬 어드벤처/세가, 레드컴퍼니/6,800엔
7. 포포로크로이스 이야기[↓]
PS/RPG/SCE/5,800엔
8. 스타 글래디에이터[NEW]
PS/격투액션/캡콤/5,800엔
9. 슈퍼 마리오64[NEW]
N64/3D액션/닌텐도/9,800엔
10. 스트리트 파이터 제로2[↓]
SS,PS/격투 액션/캡콤/5,800엔

해외이벤트

E3쇼/ PS EXPO



전시회들은 보이는 것에만 급급하지 않고 전시장을 찾은 사람들에게 체험판 CD 등 많은 사은품을 주었고 앞으로의 기대 신작 타이틀을 대거 출시하기도 했다.

일본은 PC게임보다 비디오 게임 강세 실감

지난 11월 1일부터 4일까지 일본 마쿠하리 컨벤션 센터에서 E3쇼와 PS EXPO가 개최되었다. 이번 두 전시회에서는 PS기종의 대작 소프트들이 대거 몰려나와 상대적으로 IBM PC 게임이나 다른 기종이 상당히 많이 위축된 전시회였다. 특히 이번 E3쇼는 동양에서는 최초로 열리는 IBM PC 게임과 관련된 전시회라 국내외적으로 많은 관심을 모았지만 예상밖으로 서구쪽의 저조한 참여로 전시장을 찾은 사람들에게 많은 실망을 안겨주었다. 반면 PS EXPO에는 PS관련업체들의 대거 참여로 PS유저들의 비상한 관심을 모으며 신작 타이틀들이 눈길을 끌었다.

E3쇼에서는 루카스 아츠가 스타워즈 시리즈 게임을 홍보하기 위해 실제 스타워즈에 출현하는 주력기인 X-WING을 전시장에 출품해 많은 플래쉬 세례를 받았다. 또한 디즈니 인터랙티브가 에듀테인먼트 타이틀을, 7TH LEVEL이 자사 홍보를 위해 G-NOME을 출시한 것 외에는 그다지 눈길을 끌지 못했다.

그러나 PS EXPO에서는 비디오 게임의 왕국이라는 일본답게 PS와 관련된 코나미, 스퀘어, 소니, 휴먼 등이 많은 관람객의 참여를 유도했다.

소니는 PS의 주력 캐릭터로 크래쉬 밴디쿠트를 내놓아 N64의 마리오, 새턴의 나이츠와 대적했다.

스퀘어는 현재 가장 관심을 모으는 빅 타이틀 『파이널 판타지7』의 체험판을 직접 플레이할 수 있게 했으며 영화관을 임시로 만들어 스퀘어에서 만드는 『파이널 판타지7』『파이널 판타지 택틱스』『부시도 블레이드』『사가 프론티어』의 주요 장면을 상영해 스퀘어 팬들의 탄성을 자아냈다.

한편 휴먼 소프트에서 『클럭 타워』 캡콤에서 『바이오 하자드2』를 내놓아 호러 어드벤처로 한판승부를 벌였다. 이밖에도 반다이에서 『신 슈퍼 로봇 대전S』를 실제 로봇 조종석과 같이 제작하여 직접 게임을 플레이할 수 있게 함으로써 많은 관람객들의 참여을 유도했다.

동양에서 최초로 열리는 E3쇼는 PC 게임업체들의 부진한 참여속에 게임신작 타이틀이 그리 많이 출품되지 않은 반면 PS 소프트가 대거 참여해 과연 일본이 비디오 게임의 천국임을 실감케했다. 또한 이번

PS EXPO 이모저모


루카스 아츠는 스타워즈 시리즈의 홍보를 위해 X WING을 실제로 출품했다


호러 어드벤쳐 『클럭 타워』는 퀴즈쇼로 자사를 홍보했다



레이노스의 홍보를 위해 기동전사 레이노스가 등장


반프레스토는 실제로 로봇의 조종석을 가상으로 꾸몄다


PS용 뿌요뿌요 최초 등장


코나미는 『반달 하츠』의 체험판을 출품했다


스퀘어는 자사의 영화관을 만들어 관람객들의 줄을 이었다


PS의 새로운 마스코트인 크래쉬 밴디쿠트

국내 이벤트

Amuse World '96

AMUSE WORLD '96

아케이트계 주도권 행사, 대기업 불참전

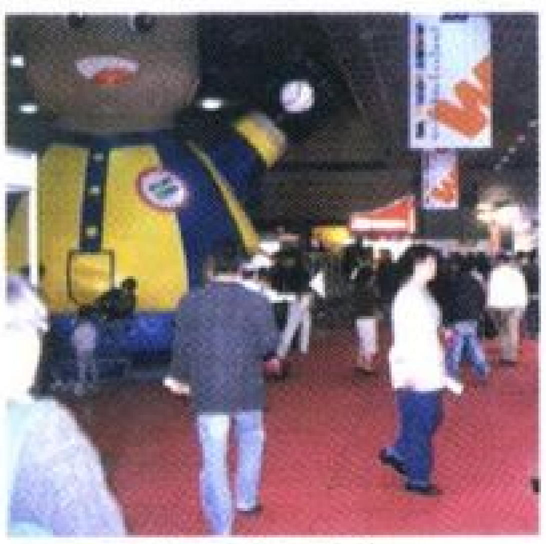
KOEX에서 지난 11월 9일부터 12일까지 KOEX와 한국첨단게임 산업협회 주최로 제 2회 어뮤즈 월드 '96이 개최되었다. 통상산업부와 정보통신부 주관으로 개최된 이 전시회는 멀티미디어 시대의 핵심 산업인 게임산업의 발전과 정보화 시대의 건전한 게임 문화 창달이라는 당초 취지와는 달리 국내외 업체의 참여 빈곤으로 예년의 규모에 미치지 못하는 썰렁한 행사였다.

지난해 1회 전시회 때에는 미국, 일본 등지의 유수 업체의 참여도 많았고 총 관람객도 50,000명에 달했으나 올해는 일본, 캐나다, 이탈리아, 대만 등의 해외 업체들도 예정과는 달리 대부분 불참했으며 일본의 아케이드 중고 기기 유통 업체인 「K AND U」가 유일한 외국 업체였다. 국내 메이커도 대기업의 참여는 전무했으나 그나마 몇몇 참신한 아이템을 가진 중소 업체의 참여가 눈에 두드러졌다. 그 중 국내 최초의 3D 격투액션 게임 『크사나』로 아케이드 게임계에 신선한 충격을 안겨 준 「이오리스」와 호혈사 시리즈로 유명한 프로토피아가 아트라스의 기대작 『울티메이트 도메인』의 80%버전으로 관람객의 눈길을 끌었다.

한편 카드 게임의 새로운 지평을 연 「매직 더 개더링」을 출품한 울트라 라이트는 매직 더 개더링의 한글판을 처음 선 보여 많은 호평을 받았으며 우영 엔터프라이즈는 새턴용 한글화 타이틀 『엘하자드』와 『알버트 오딧세이 외전』을 내놓아 위축되어 있는 가정용 게임계의 새 바람을 예고했다.

또 해동유기, 한메드, 한국 레저, 삼현 시스템 등이 가상현실 기기와 유원 시설기기를 출품해 넓은 전시장을 가득 메우기는 했으나 게이머들의 인식 부족 때문인지 부피만큼 큰호응을 받지는 못했다.

이번 전시회는 기획 단계부터 주최 단체의 선정 등으로 난항으로 거듭해 효과적이고 짜임새있는 전시회 준비가 되지 않았다는 것이 대부분의 의견이었다. 올해의 반쪽 전시회를 거울삼아 내년부터는 주최자, 주관 부처를 확실히 선정하고 대기업들의 참여를 유도해 명실상부한 국제 게임 전시회로서 자리매김해야 할 것이다.



예년에 비해 한산했던 어뮤즈 월드 '96



국산 토종 3D액션 「크사나」를 출품한 이오리스 부스



매직 더 개더링의 울트라 라이트 부스



이오리스의 음성 인식 아이디어 게임 『스크리밍헌터』



새턴용 『엘하자드』를 한글화해 출품한 우영 시스템



프로토피아는 아트라스의 기대작 『울티메이트 도메인』 80% 버전을 일본으로부터 긴급 공수해 전시했다



드림 아일랜드는 50인치 대형 프로젝션 게임기를 내 놓았다



한적하다 못해 쓸쓸하기까지 했던 한국레져 부스



삼현 시스템의 승차물 게임 「고스트 헌터」



제우미디어의 게임챔프도 참가



좌석형 가상 현실기기를 출품한 한메드

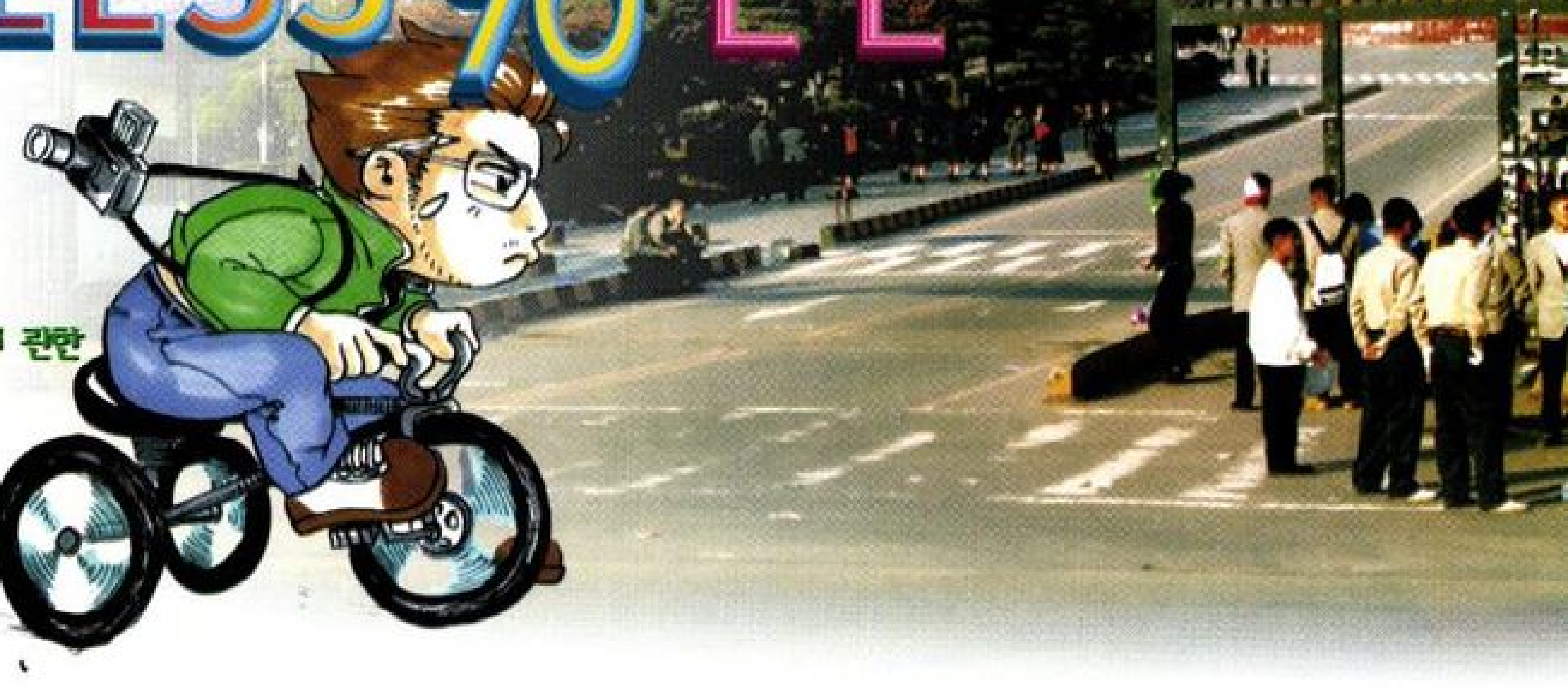


프로토피아의 체련형 지뢰 밟기 게임 「몬스터 헌터」

챔프 긴급출동 ★★★

인천 선인고 '96 선인 제전의 화제 이벤트

ENDLESS'96 선인토이쇼



챔프는 이번호부터 게임에 대한 사회적 관심이 점점 높아감에 따라 곳곳에서 벌어지고 있는 게임 관련 이벤트를 찾아 독자들에게 공개하기로 했습니다. 게임에 관한 것이라면 규모가 크든 작든 공식적이든 비공식적이든 서울이든 지방이든 무조건 좋습니다. 이번호에는 인천 선인고등학교에서 열렸던 ENDLESS '96 선인 토이쇼에 다녀왔습니다.

게임도 학교 축제의 큰 부분 차지

지난 11월 9일부터 10일까지 인천의 선인고등학교에서는 학교 축제인 '96 선인제전이 개최되었다. 학교 정기 축제로는 2회째를 맞는 '96선인제전에는 만화전, 컴퓨터전, 우주정보 소년전 등 12종류의 전시회가 개최되었는데 학생들의 관심이 많은 전시회 중 가장 주목을 주목을 받았던 것은 선인고의 게임 동아리인 「ENDLESS」가 주최한 게임 이벤트였다. 교내 특별 활동실에 마련된 이벤트 장소에는 10여대의 TV모니터와 플레이 스테이션, 새턴, 닌텐도64 등의 최신 게임기에서부터 슈퍼컴보이, 네오지오 등 총 20대의 게임기가 준비되어 있었다. 500원권과 1,000원권의 쿠폰제, 또는 시간제로 게임을 즐길 수 있었는데 『스타글래디에이터』, 『킹오파』 등 최신 게임에는 줄을 서서 기다리는 모습을 보였으나 『슈퍼 마리오64』, 『퍼즐 보글보글』 등은 의외로 한산했다. 한쪽 편에서는 「라이온 킹」, 「마크로스」, 「X-JAPAN」 등의 뮤직 비디오를 상영해 손님을 끌기도 했다.



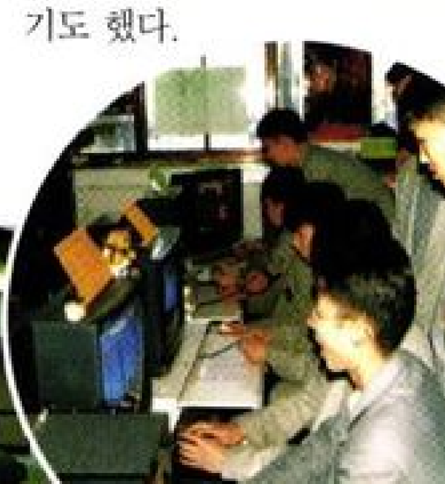
▲게임챔프를 펼쳐놓고 「스타 글래디에이터」에 열중해 있는 학생

또 한편에서는 최근 인기를 모으고 있는 「매직 더 개더링」의 소개 코너가 있었는데 카드를 가지고 있는 학생들이 많지 않아서 설명에 어려움이 있었다고 한다. 그러나 관심을 보이는 학생들이 의외로 많이 몰려 게임 토너먼트 다음가는 상당한 인기를 모았다.

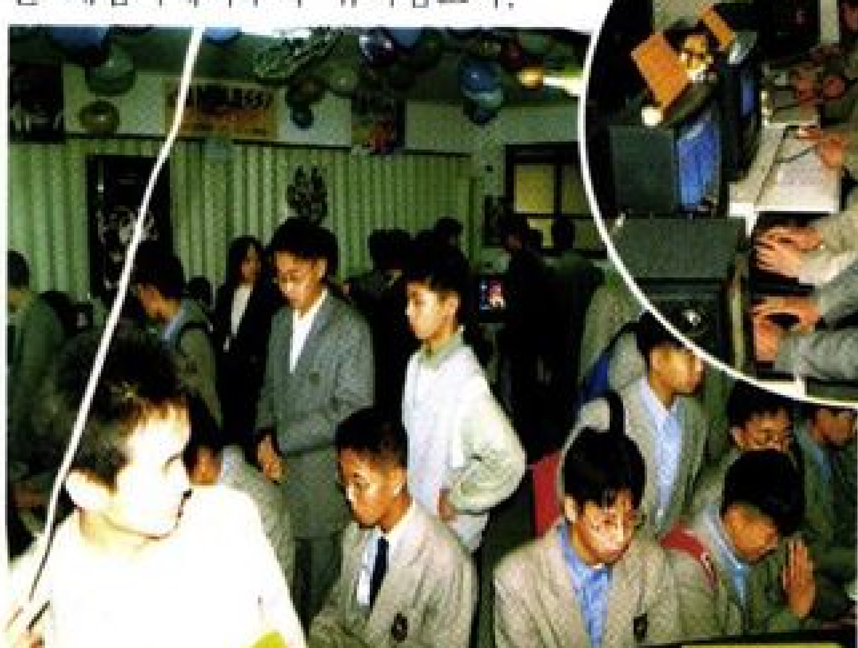
첫째날인 11월 9일에는 PS용 『철권2』와 SS용 『킹오파 '95』의 게임 경진대회가 열렸는데 많은 토너먼트 참가 지원자들이 몰려 대성황을 이뤘다. 32강부터 펼쳐진 『철권2』와 『킹오파 '95』 토너먼트는 2시간에 걸쳐 진행되었는데 타학교 학생들의 참여도 많았다. 그러나 챔피언은 모두 선인고 학생들이 차지했다.



▲서로 PS 패드를 먼저 쥐겠다고 다투는 타학교 여학생들



▲쿠폰을 구입한 학생들은 모두 게임삼매경에 빠져 있었다



◀좁은 특별 활동실을 가득 메운 학생들



▲아직 초보 수준에 불과하지만 「매직」의 인기는 대단했다



▲『킹오파 '95』의 결승 장면. 심판은 빛나는 대머리의 장거한

선인 철권 챔피언

홍동혁(선인고 1학년)



'폴'을 사용한다면 인천에선 최강이라는 홍동혁 군은 요즘은 형이 고3이라서 하루에 30분 정도밖에 게임을 하지 못하지만 『랑그리사Ⅱ』에 푹 빠져 있다고. 그동안 가장 감명깊게 즐겼던 게임은 『파이널 판타지 Ⅵ』. 다음번 경진대회에서는 '테리 보가드'를 사용해 킹오파 '96 챔피언까지도 차지하겠다는 격투에 관한한 대단한 왕자병(?)의 소유자이다.

선인 킹오파 '95 챔피언

공필환(선인고 3학년)



클라크와 최번개 단 2명만으로 결승까지 오른 공필환 군은 집에 컴퓨터 이외에 게임을 할 만한 것은 없지만 오락실 출근부에는 매일 도장을 찍는다는 오락실 매니어. 고3이라서 축제에 참가하지는 않았지만 우연한 기회에 킹오파 토너먼트에 참가하게 되었다고. 담임 선생님에게 걸리면 바로 죽음이라고 사진 찍기를 거부했지만 어쩔 수 없이 찰칵 ~ 선생님 한번만 봐주세용…

선인고 게임 동아리 「ENDLESS」

회장 윤성호



"게임을 좋아하는 선인고등학교의 학생들로 뭉쳐진 「ENDLESS」는 이름 그대로 끝없이 게임을 사랑하겠다는 비장한 각오로 뭉쳐진 모임입니다. 저희는 이번 행사를 위해 거의 매일 모여 회의를 했습니다. 그러나 모이면 회의보다는 게임을 한 시간이 너무 많았습니다." 선인고 게임 동아리 엔드리스 회장 윤성호 군은 게임을 너무 좋아하는 회원들 때문에 이벤트 준비에 어려움이 많았다고 토로한다. 독일로 유학간 동생에게 매달 게임 소프트를 보내라고 할 정도로 게임광인 윤 군은 「엔드리스」를 교내 인기 동아리로 만들고 싶지만 내년에는 고3이라서 뒤를 이을 후배들을 찾고 있는데 여의치 않아 걱정이다. 윤 군은 장래 희망이 드래퀘의 아버지 '호리이 유우지'처럼 유명한 게임 기획자가 되는 것이라며 마지막으로 이번 전시회 준비를 위해 도와주신 박경호 선생님과 용산 게임 25시의 박정철 선배에게 감사드린다고 말했다.



◀선인고 게임 동아리 「엔드리스」



▲먹거리 메뉴판. 쥬베이는 정말 오뎅을 좋아하는 것일까?



▲게임 캐릭터를 이용한 먹거리 코너. 손님보다 파는 사람이 많다

게임 동아리 「엔드리스」에서는 교실 한쪽 구석에는 먹거리 코너도 마련되었는데 켄수 찐빵, 펩시맨 콜라, 쥬베이 오뎅 등을 판매해 짭짤한 수익을 올리기도 했다.

"게임, 학생들에게 더욱 권장하는 것이 바람직"

선인고등학교 정현이 교감선생님



"저의 제자 중에서도 게임을 좋아하는 학생이 있었습니다. 성적은 바닥을 기었지만 당시에는 처음 나온 컴퓨터를 뜯고 고치는 일에는 열중했습니다. 그 학생은 4년제 대학에 낙방하고 전문대 전산학과에 입학해 지금은 유명한 게임 개발사에 들어가 자신이 좋아하는 게임과 함께 살고 있습니다." 올해로 교직 생활 30년째를 맞이하는 선인 고등학교의 정현이 교감선생님은 여러 제자들 중 자신의 관심 분야를 직업으로 선택한 좋은 예를 들면서 기성세대와는 다른 게임에 대한 시각을 말씀하셨다. "전자 오락은 단순히 사행성이 있는 부정적인 것이 아닙니다. 그것에 너무 빠져들면 안되겠지만 그것은 컴퓨터라는 문명의 이기에 입문하는 가장 자연스러운 초보 단계인 것입니다." 선인고등학교는 94년 공립화되어 학생들의 특별 활동에 적극적으로 지원하고 있다. 이번 게임 토너먼트를 준비한 교내 동아리 「ENDLESS」에 대한 인정이나 그런 것은 입시에 사활을 거는 다른 학교에서는 볼 수 없는 참신한 모습들이었다. 이에 대해 정현이 선생님은 "학생들의 교육과정 지침에는 특별 활동 과정에서 학생들의 예술적 욕구와 소양들을 표출할 수 있도록 해주어야 하며 표현의 기회를 주어야 한다고 명시되어 있습니다. 우리 학교는 그런 측면에서 학생들에게 기회를 주고 있습니다."

정 선생님은 자신의 어린 시절의 추억을 더듬으며 이렇게 말씀하셨다. "일제시대 때에 소학교를 다녔던 저희들은 당시 민속 놀이인 제기차기를 하면 어른들에게 꾸중을 들었습니다. 그러나 지금은 장려하는 놀이 문화로 발전하지 않았습니까? 어떤 시대적인 특수성의 차이는 있겠지만 요즘 사회적인 규제와 인식이 좋지않은 게임도 시간이 흐름에 따라 완전한 하나의 문화로 정착될 것입니다." 엄할 것만 같은 정 선생님이 게임에 대해 유달리 이해의 폭이 넓은 것에는 제자의 영향 외에도 남다른 이유가 있었다. 그는 요즘 학교에서도 틈만 나면 「테트리스」와 「헥사」 등을 즐기는 초보 게이머였던 것이다.

챔프 긴급 출동 제보전화 02-702-3213~4

FF VS DQ 정(靜)과 동(動)의 격돌 제6라운드



DQ 매니어 : 김상태
서울대 기계공학과 2년

FF 매니어 : 홍인균
성균관대 유전공학과 2년

현재 가정용 게임기 RPG의 양대산맥을 이루고 있는 드래곤 퀘스트 시리즈(에닉스:이하 DQ)와 파이널 판타지 시리즈(스퀘어: 이하 FF). FF시리즈는 내년 1월 7번째 작품이 발표될 예정이고 DQ시리즈 역시 12월초 슈퍼컴보이 『DQ Ⅲ』라는 타이틀로 대망의 7번째 작품이 선보이게 된다.

챔프에서는 그동안 끊임없이 계속되어 오던 DQ와 FF의 논쟁을 매니어 시점에서 평가, 의견을 토대로 이들 두 초BIG 타이틀의 퀄리티를 여러 각도에서 재조명해 보았다.

제1라운드 시점에서 오는 리얼리티

DQ 시리즈와 FF 시리즈를 가장 간단하게 비교하여 표현하자면 DQ는 정적이고 FF는 동적이라는 말로 요약할 수 있다. 이렇게 표현할 수 있는 근거는 여러 측면에서 나타난다.



먼저 DQ 시리즈와 FF 시리즈에서 가장 뚜렷하게 나타나는 차이는 시점의 차이다. 즉, DQ 시리즈는 1인칭 주인공 시점이라 할 수 있고 FF 시리즈는 3인칭 관찰자 시점이라 할 수 있다. 좀더 쉽게 말하면 DQ 시리즈는 순수하게 주인공의 측면에서 세계를 바라보고 살펴나가는 것이지만 FF 시리즈는 영화와 같이 주인공은 물론 그의 주변, 심지어 그가 대적하고 있는 적들의 동태도 수시로 표현된다. 이를 가장 쉽게 발견할 수 있는 부분 중의 하나는 대화의 표현이다. DQ 시리즈에서는 주인공의 대사가 없다. 대화 내용을 살펴보면 주인공과 대화하는 사람들의 대사만이 표시되고 그 내용은 주인공이 이런식으로 대답했다는 가정 하에 일반적인 대사만이 나온다. 주인공은 기껏해야 '예/아니오'만을 고를 수 있을 뿐이다. 반면 FF 시리즈는 모든 이들의 대화가 표시된다. 마치 영화의 배우들처럼. 이 외에도 시점의 차이는 여러 부분에서 나타난다. 수많은 RPG 전투방식의 모태가 된 DQ의 전투는 아군의 모습이 보이지 않는다. 마치 주인공의 시점처럼 적들의 모습만이 나타날 뿐이다. 적에게 입는 타격도 화면의 흔들림으로 표시된다. 마치 적에게 타격을 받은 주인공의 몸이 흔들리면서 시야가 흔들리는 것처럼. 반면에 FF에서는 아군과 적의 모습이 모두 나타나고 모든 전투화면이 그래픽으로 표현된다. 그것을 플레이어들은 마치 신의 입장에서와 같이 보고 즐기는 것이다. 여관에서 잠을 잘 때의 표현을 살펴보자. DQ에서는 잠을 잘 때 화면이 점점 어두워졌다가 다시 밝아진다. 주인공이 잠을 자기 위해 눈을 감았다가 뜨는 것과 같은 표현이다. 반면 FF에서는 인물들이 침대로 달려가 눕고 밤이 지나면 다시 밝아진다. 이것 역시 앞서 말한 것들과 같은 맥락으로 이해할 수 있을 것이다.





제2라운드 긴박감을 연출하는 스토리 전개

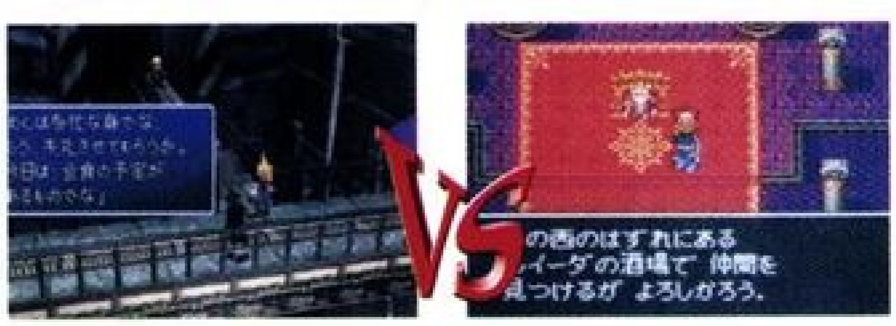


두번째로 DQ와 FF는 기본적인 줄기를 이루는 스토리 진행에 있어서도 정적인 분위기와 동적인 분위기의 차이가 느껴진다. DQ를 먼저 살펴보자. DQ의 스토리는 앞서 말한 것과 같이 상당히 정적이고 또한 느리게 진행된다. 게임의 목적은 '마왕 타도.' '어머니를 찾아서 '등으로 설정되어 있긴 하지만 사실 그 목적은 그다지 시급한 목적이 아니다. 어서 마왕을 물리쳐야겠다는 것보다는 마왕을 물리칠 수 있는 힘을 기르는 것이 급선무가 되는 것이다. 따라서 게임진행이 긴박하게 흘러갈 필요는 없고 플레이어는 주인공의 능력을 키우면서 세계를 여행하며 각지에서 여러 정보를 입수해 나가게 된다. 또한 어머니를 찾는 것을 목적으로 시작되는 『DQ5』의 경우, 주인공의 어린 시절부터 시작된 게임이 두명의 자녀를 얻게 되는 시점이 되어서야 어머니를 만나게 된다. 이에 반해 FF는 상당히 동적이고 급박한 전개를 가진다. 『FF4』의 경우 크리스탈을 노리는 고르베자를 저지하기 위해 일행은 일분일초를 아끼며 신속히 이동해야 한다. 또한 『FF5』에서는 언제 크리스탈이 파괴될 지 모르기 때문에 항상 발걸음을 재촉해야 한다.

이와 같은 내용의 긴박함의 차이는 내용 진행 방법에 영향을 준다. DQ의 경우 어떤 정보를 얻기란 쉬운 일이 아니다. 세계를 돌아다니며 각지의 사람들의 말에 귀를 기울여야 목적 달성을 위한 정보를 얻을 수 있다. 『DQ3』의 내용 일부를 예로 들면 다음과 같다. 일행은 좀 더 활동범위를 넓히기 위해서 최후의 열쇠가 필요하지만 그 열쇠가 어느 사당에 보관된 채 바다에 잠겨 있다는 사실을 알게 된다. 각국을 돌아다니며 얻은 정보는 바다물이라도 다 담아버릴 수 있는 건조항아리가 존재한다는 사실. 그리고 어렵게 건조항아리의 행방을 알아내고 결국 비밀의 열쇠를 얻게 된다. 이처럼 열쇠 한개를 얻기 위해 필요한 정보의 양은 상당히 많고 이는 플레이어가 직접 여행을 하여 알아내야 한다. 필자의 경우 위의 작업을 위해 며칠동안 각지의 마을을 몇번씩 방문한 경험을 갖고 있다.



하지만 FF에서 위와 같은 방식을 가진다면 FF의 분위기는 완전히 망가뜨려질 것이다. 촌각을 다투는 일이 생겼는데 그 일의 해결을 위해 며칠씩 세계 각지를 다니면서 정보를 얻어야 한다면 그 이벤트의 긴박감은 어느새 사라져 버릴 것이기 때문이다. 따라서 FF에서는 그러한 긴박감을 살리기 위해 상당수의 이벤트를 자동적으로 진행되게 해놓았고 그렇지 않은 경우에도 진행에 필요한 대부분의 정보가 직접적으로 주어진다. 또한 FF의 긴박감을 표현하는 독특한 이벤트로는 시간 내에 어떤 장소를 탈출하는 이벤트가 있다. 이는 『FF5』에서부터 생긴 이벤트로 이는 『FF7』 체험판에도 사용된 이벤트이다.



제3라운드 RPG의 매력은 전투에 있다!



전투에서도 정(靜)과 동(動)의 차이는 나타난다. DQ의 경우 전투 난이도가 상당히 높다. 한 이벤트를 클리어할 경우 다음 이벤트를 클리어하려면 상당량의 전투를 소화하여 능력치를 올려야 한다. 반면에 FF는 대부분의 경우 특별히 능력치를 올리기 위한 목적으로 전투를 할 필요는 없다. 오히려 전투를 쉽게 치룰 수 있는 갖가지 묘수가 존재한다. 이는 앞서 말한 내용적 측면과 연관을 시키는 것이 더 이해하기 쉬울 것이다.

DQ의 경우 목적 달성은 급한 것이 아니고 오히려 주인공의 힘을 기르는 것이 시급한 목적이 된다. 즉 이벤트를 클리어하더라도 주인공의 능력을 키우기 위해 전투를 치룸으로써 플레이어는 정말로 모험을 위해 수련을 쌓고 있는 듯한 느낌을 받을 수 있다. 하지만 FF에서는 긴박한 진행이 목적이지 전투는 단지 재미를 위해 존재한다고 해도 과언이 아니다. 전투가 내용적으로 의미를 갖는 건 기껏해야 보스전 정도다. 이 때문에 FF는 전투와 관련된 요소 **-마법의 분류, 무기의 종류, 직업의 다양함-** 는 DQ보다 화려하고 세분화되어 있지만 그것들이 내용 전개에 끼치는 영향은 극히 미미하다.





제4라운드 엔딩의 그감도 만족

이러한 정감과 동감의 차이는 게임의 마지막 부분에서도 나타난다. DQ의 경우 엔딩의 연출은 등장인물들이 지금까지 다녔던 곳들을 다시 돌아보며 몇 마디씩 주고 받는 것이 전부이다. 하지만 FF의 경우 장시간 플레이한 플레이어들의 피로를 풀어주기 위해서인 듯 게임 전체를 통틀어 가장 멋진 연출로 엔딩을





꾸며 놓았다. 특히 FF5에서 쵸코보를 타고 달리는 장면은 당시 필자에게는 큰 충격을 가져다 주었을 정도였다.

제5라운드 조미료 역할을 하는 게임 외적 요소

DQ에서는 앞서 말한 정적인 분위기 탓인지 스토리 진행 이외에는 특별히 다른 요소가 가미되어 있지 않다.(물론 6탄에서는 FF의 영향을 받은 듯 기본 내용과 관계없는 게임 외적 요소들이 다수 첨가되었다.) 반면에 FF는 자체의 스토리와 관련없는 게임 외적 요소에도 상당히 신경을 쓰고 있다.

예를 들어 숨겨진 아이템을 찾는다든지 모든 직업을 마스터한다든지 하는 것들이다. 또한 『FF6』의 경우 기본 스토리와는 관련없는 작은 이벤트들이 등장 캐릭터마다 거의 한두개씩 존재하여 엔딩을 본 이후라 하더라도 얼마든지 게임을 계속 즐길 수가 있다.



제6라운드 라스트 원펀치



지금까지 살펴본 바와 같이 드래곤 퀘스트는 상당히 정적이며 기본 스토리에 충실하게 구성되어 있는 반면 파이널 판타지는 상당히 동적이며, 극적이라 할 수 있으며 기본 스토리 외의 게임 외적 요소에도 상당히 세심한 배려를 하고 있다는 것을 알 수 있다. 이 때문에 DQ는 어느정도의 일본어 실력이 없으면 그다지 재미를 느끼지 못하지만 FF는 일어를 모르더라도 얼마든지 재미를 느낄 수 있다.



이러한 이유로 한국에서는 FF의 인기가 DQ의 인기를 압도하고 있는지 모르겠다. 앞으로 나올 『FF VII』과 『SFC DQ3』에 대한 필자들의 예상을 마지막으로 간단히 정리하면 『FF7』은 체험판에 나타났듯이 여전히 동적인 구성을 고수하고 있다. 기본적 스토리에 대해서는 정식판이 발매되어야 알 수 있겠지만 게임 구성 자체가 그동안의 시리즈와 마찬가지로 화려함과 게임 외적 요소들에 상당한 비중을 둘 것이며 이와 마찬가지로 『SFC DQ3』의 경우 역시 시리즈의 정적인 구성을 그대로 고수할 것이라 예상된다.

객관적 자료에 의한 검증

총평 : 고바위



게임이란 언제나 그 게임을 만드는 제작자의 의도가 보이는 하나의 예술작품이라 할 수 있다. 일반적인 평으로 두 게임을 나눈다면 DQ 시리즈는 주요 제제를 감추고 다양한 스토리를 접하며 간접체험을 이끌어내는 게임이며 FF 시리즈는 여러 이벤트에 게임의 큰 주제를 이끌어가며 시각적 효과로 간접체험을 이끌어낸다.

바꿔 말하자면 게임을 즐기는 플레이어에게 있어서 그 게임이 어느정도 자신에게 간접체험을 할 수 있게 하는가가 가장 큰 요소로 자리잡고 있다고 해도 과언이 아니다. 이런 맥락으로 볼 때 DQ는 제작자 자신이 시나리오의 다양성으로 플레이어의 간접체험을 이끌어내자는 의도가 강했고 때문에 제작의 컨셉설정 당시 폭넓은 유저층을 확보하고 있는 SFC를 플랫폼으로 잡은 것이다. 하지만 아이러니컬하게 이 점에서 DQ를 지지하던 팬들이 미묘한 변화를 보이기 시작했다. 동일 하드웨어상에서 매번 새로운 시도로 차이를 보이는 FF에 대대적인 비교가 시작되어 많은 팬들을 FF에 빼앗긴 것이다. 물론 이전부터도 이러한 움직임은 있었다.

90년 4월 27일에 발매된 FF3를 많은 RPG매니어들은 기억하고 있을 것이다. 이전까지는 확실한 DQ의 승리였다. 그러나 FF3의 등장과 함께 에닉스는 스퀘어에게 RPG계 최고봉이라는 위치를 내주어야만 했고 이제는 2위의 자리를 지키기에 여념이 없다.(당시 DQ3의 판매량이 123만개, FF3의 판매량이 140만개였다).

FF3의 발매 이후, 스퀘어는 최다 판매량에 있어서 에닉스에게 한번도 뒤진 적이 없었으며 FF6에 와서는 총 판매량 255만개라는 절대적인 수량으로 만인에게 인정받는 RPG 메이커가 되었다.

간혹 국내의 RPG 매니어들이 일본어를 모르는 게이머는 FF를 좋아하고 일본어를 아는 게이머들은 DQ를 좋아한다라는 터무니없는 논쟁을 벌이기도 한다.

하지만 게임의 원 국적인 일본에서 두 게임을 즐기는 게이머들이 일본어를 알고 모른다는 개념으로 분류되어 게임을 평가하지는 않을 것이다.

물론 RPG라는 장르가 그 스토리를 알고 이해한다면 더욱 재미있는 장르라는 것은 누구나 다 알고 있는 사실이다. 하지만 앞서 말한 게임성을 일본어 지식이 최우선이라는 식의 분류는 지나치게 편협하다는 생각이 든다.

지금에 와서 DQ가 FF에게 밀린다고 단정지을 수는 없지만 너무나 다른 길을 걸어가는 두 게임이기에 어느 작품이 더 뛰어나다라는 주제로 토론을 벌인다면 끝이 없는 지평선을 향해 달려나가는 것과 다르지 않다. 단, 어느 작품이 더욱 많이 팔렸으며 더 많은 팬을 확보하고 있는가에 대해서 이야기 하자면 결론은 나올 수 있으며 그 결론은 누구나 인정하는, 아니 인정할 수밖에 없을 것이다.



차세대

게이머가 선택한 차세대 종합보험

게임챔프

SOFT COMING SOON

97. 1

- 스퀘어 라인
  - FF시리즈 데이터 파일
  - FFVII 미니 이벤트 「골드 소서」 대공개
- 에닉스 라인
  - 「DQ III」 발매전 심층 탐색
- PS 라인
  - PS 컴스 링크 완벽 설치법
  - 「레이지 레이서」 전 차종 기능 총점검
  - 「와일드 암즈」 체험판 공략
- SS 라인
  - 한글판 「신비의 세계 엘하자드」 발매 임박
  - SS용 액션 리플레이 사용법 공개
- ARC 라인
  - 「버파 3/사무라이4」 연재 공략
- 매니어 산책
  - 겨울방학 게임학 특강

★ 96년 총결산 챔프점수 대공개

표지모델

장용민 / 부인중학교 1학년 5반

플스와 PC 게임을 즐기는 용민군은 지난해부터 챔프의 독자가 되어 요즘은 한달에 3번이나 챔프 사무실을 방문하는 열성 팬이 되었다. 친구들에게 잡지에 실린 자신의 모습을 자랑하고 싶어 표지모델에 응모하게 되었다고...

독자를 표지모델로 모십니다

자신의 얼굴을 표지에 싣고 싶으신 분은 자신의 얼굴이 실린 사진과 함께 사연을 보내주십시요.

보낼 곳: 서울시 용산구 청파동 3가 29-16
윤민빌딩 2층
게임챔프 「표지모델」 담당자 앞

스퀘어 연구실





대망의 파이널 판타지는 1987년 12월 18일 패밀리로 첫 선을 보인 이후 1988년『Ⅱ』에 이어 1990년『Ⅲ』, 1991년『Ⅳ』(슈퍼 컴보이로 이적), 1992년『Ⅴ』, 1994년『Ⅵ』로, 시리즈 발매 간격이 채 2년을 넘지 않고 착실히 진화되어 왔다.

이번에 발매되는 최신작 『Ⅶ』은 플레이 스테이션으로 플랫폼을 옮겨 전작 『Ⅵ』 발매 후 거의 3년 만의 등장으로, 최장의 제작 기간을 기록하고 있다.
이번호부터 새롭게 신설된 스퀘어 연구실에서는 『Ⅶ』의 정보 이외에 스퀘어나 어퀘스의 모든 작품을 총망라해 스퀘어 팬들에게 보다 포괄적이고 심도있는 스퀘어 정보를 전하고자 한다.

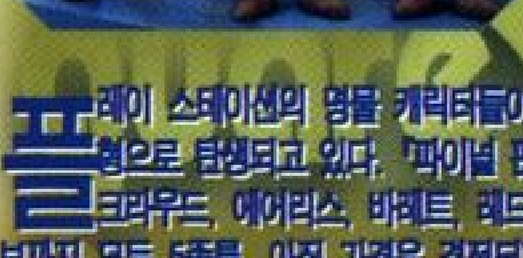
FF 시리즈 총정리

『FFⅦ』 완벽 이해력을 돕는 『FF』 시리즈 퍼펙트 파일



캐릭터 상품으로도 활약!

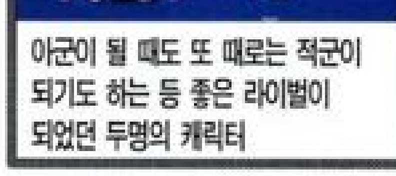
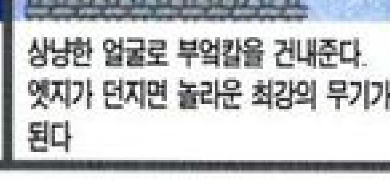
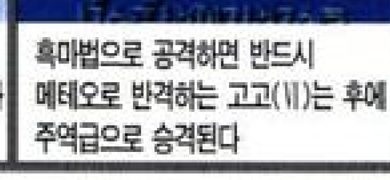




플레이 스테이션의 명물 캐릭터들이 경품용 인형으로 탄생되고 있다. 『파이널 판타지 Ⅶ』의 크라우드, 에어리스, 바레트, 레드XⅢ에 초코보까지 모두 5종류. 아직 가격은 결정되지 않았지만 『FFⅦ』이 등장하기 전에 유저들 곁을 먼저 찾아갈 것이다. 게임보다 인기가 더 있지 않을까 우려될 정도로 너무너무 깜찍하다.

FF를 빛낸 조연들

영화나 소설 등 대부분의 명작들에 있어 매력 넘치는 조연급 캐릭터들이 등장하지 않는 것은 거의 없다. 마찬가지로 게임에 있어서도 주인공 클래스 이상으로 인상깊은 조연급 캐릭터들이 많이 있는데 FF 시리즈역시 개성 넘치는 조연급 캐릭터들이 다수 등장한다. 드라마틱한 스토리 전개로 정평이 나있는 『Ⅳ』에서는 주인공 세실과 라이벌이며 친구로 등장한 카인에게서 확고한 집념을 느낄 수 있을 정도로 인상적이었다. 또한 본편과 관계는 없지만 『Ⅳ』에서는 얀의 엄마가 세실 못지 않게 기억에 오래 남는다. 상냥하고 박식하지만 너무나 순해 부부싸움도 할 줄 모르는 얀의 엄마. 그녀는 최강의 공격력을 자랑하는 부엌 칼을 아들에게 주어 플레이어의 웃음을 자아내기도 했다. 또 『Ⅴ』의 흉내쟁이 고고는 도저히 이길 수 없어 포기하고 화장실에 갔다오니까 이겨버렸다는 사람이 있을 정도로 조금 황당한 캐릭터였다.(고고는 아무 조작도 하지 않아야만 이길 수 있었다). 이런 이유 때문인지 『Ⅴ』의 인기 여세를 몰고 『Ⅵ』에서는 메인 캐릭터로 승격되는 놀라운 변신을 보여주었다.

카인과 세실의 전투(Ⅳ)	얀의 엄마(Ⅳ)	고고(Ⅵ)
		
아군이 될 때도 또 때로는 적군이 되기도 하는 등 좋은 라이벌이 되었던 두명의 캐릭터	상냥한 얼굴로 부엌칼을 건내준다. 엣지가 던지면 놀라운 최강의 무기가 된다	흑마법으로 공격하면 반드시 메테오로 반격하는 고고(Ⅵ)는 후에 주역급으로 승격된다

악역 열전

위에서 말한 선한 캐릭터보다 스토리를 더욱 재밌게 해주는 것이 바로 악역 캐릭터들의 열연이다. 뭐니뭐니 해도 FF 시리즈의 악역 넘버원이라고 하면 『Ⅴ』의 길가메슈가 제일 먼저 떠오를 것이다. 죽이면 지겹게 다시 나타나고 끔찍하게도 얄미웠던 만큼 기억에 오래 남는다. 길가메슈 외에도 『Ⅵ』의 케프카는 등장할 때에 독특한 웃음 소리를 내며 자신의 등장을 알린다. 또 스토리와 직접적인 관계는 없지만 『Ⅴ』의 오메가와 같은 존재가 있음으로 해서 FF 세계의 광대함을 실감케 해 주었다. 그다지 많은 이벤트에 출현하지 않지만 사랑스런 용모와 조금은 뜰해 보이는 행동 때문인지 많은 유저들에게 사랑을 받았다. 이런 점을 볼 때 의역이건 악역이건 얼마나 많이 등장하는가 보다는 잠깐의 출현이라도 얼마나 강한 인상을 남겨주는가가 캐릭

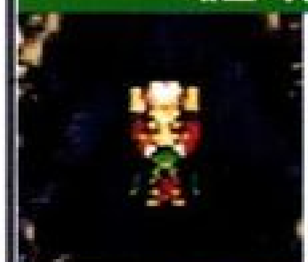
터 인기와 직접적인 관련이 있는 듯하다. 그렇다면 앞으로 발매될 『Ⅶ』의 신라 컴퍼니에서는 얼마나 많은 개성과 악역들이 등장할 것인지…

길가메슈(Ⅴ)



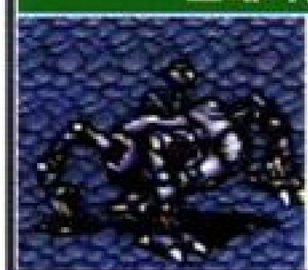
인상적인 대사가 많으며 길가메슈가 등장하면 '아이, 또야!' 라고 짜증을 낼 정도로 쉴새없이 플레이어를 괴롭혔다

케프카(Ⅵ)



최고의 악질. 등장하기 전에 기괴한 웃음 소리를 내어 자신의 출현을 알린다

오메가(Ⅴ)



비밀의 기계병기 오메가. 쓰러뜨리지 않아도 되지만 왠지 쓰러뜨리고 싶은 것이 플레이어의 마음

올트로스(Ⅵ)

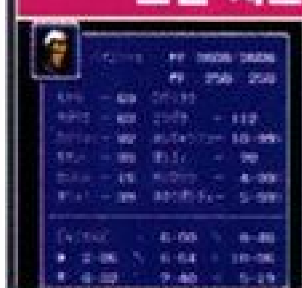


보기에는 별볼일 없는 몬스터지만 특이한 생김새와 멍청한 성격으로 인기를 모았다

시스템 계보

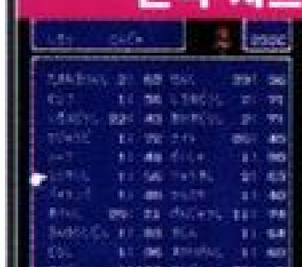
FF 시스템은 우여곡절을 거쳐 『Ⅴ』에 와서야 겨우 뚜렷하게 방향성이 정해졌다. 『Ⅰ』~『Ⅲ』에서는 직업이라는 개념을 확립시키는 데 급급했고 『Ⅱ』의 스킬 시스템은 사가 시리즈로 계승시켜 나갔다. 그리고『Ⅳ』에서는 일단 전직 시스템을 과감히 버리고 게임성을 지탱하는 직업과 스토리를 지탱하는 캐릭터의 개성을 분리시켜 나가게 되는데 그것이 바로 어느 일정 직업의 특성을 다른 직업에서도 사용할 수 있게 하는 어빌리티 시스템이다. 직업은 캐릭터에 고정되어 각 종류의 능력은 마석에 따라 습득할 수 있는 「마석 시스템」으로 진화를 거듭했다. 그리고 이것이 더욱 진화된 것이 현재의 마테리어 시스템인 것이다. 마테리어 시스템은 마테리어 그 자체로 마법과 특수능력을 익힐 수 있는 것으로 마테리어를 잃으면 모든 것을 잃게 된다. 자유로운 전투의 즐거움을 유지시키면서 캐릭터의 개성으로 스토리성을 확대시켜 두가지를 공존시키는 것이 바로 FF에 있어 시스템 진화의 방향성인 것이다.

스킬 시스템(Ⅱ)



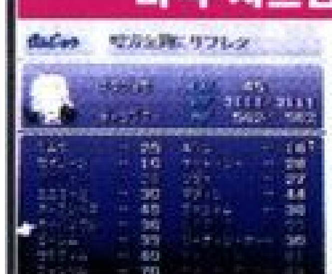
직업과는 관계없는 무기, 마법을 사용하면 사용할 수록 숙련도가 향상되는 시스템. Ⅱ 이후에는 채용된 적이 없다

전직 시스템(Ⅲ)



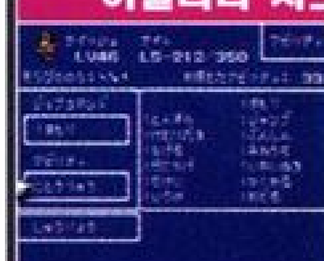
직업 시스템이 완성된 시기라고 할 수 있다. 상위 클래스라는 개념으로 본격화 되었다

마석 시스템(Ⅵ)



직업은 캐릭터에 한정. 마석으로는 마법을, 액세서리로는 다양한 능력을 얻는다

어빌리티 시스템『Ⅴ』



전직을 해도 습득한 어빌리티는 다른 직업에서도 사용할 수 있도록 효율성을 가미했다

『Ⅶ』에서 주목되는 신 시스템!

『Ⅶ』에서는 FF 전투에 다양한 전략성을 제시하는 어빌리티, 마석, 액세서리 시스템이 하나로 합쳐진 신 시스템 마테리어가 등장한다. 이 마테리어는 화려한 빛을 발산하는 마황 에너지의 결정체로 각각의 마테리어는 특수한 능력을 겸비하고 있어 종류를 불문하고 누구라도 장비할 수 있다는 것이 가장 큰 특징이다



소환 마법의 고고학

FF에 있어 마법에는 일찌기 속성이라는 개념을 도입했다. 대표적으로 흑마법인 파이어계, 브리자드계, 선더계에서는 적 몬스터에 대해 효과가 잘 나타나거나 그 반대이거나 하는 개념 외에 같은 속성이라면 회복이 쉽다는 등의 또다른 개념을 발생시켜 전투에 따라서는 높은 전략성을 가져다 주기도 한다. 또 소환 마법은 영어로 이름을 붙혀 주어 그 이름만 들으면 어떤 마법인지 누구라도 쉽게 상상할 수 있도록 해 주었다.

FF의 소환마법에서는 다양한 소환수가 등장한다. 왕자 바하무트를 중심으로 개성풍부한 소환수들은 등장 캐릭터못지 않게 플레이어를 매료시킨다. 현재 거의 대부분의 RPG에 등장하는 소환수는 바하무트뿐. 그렇다면 『Ⅶ』에서는 몇종류의 소환마법이 등장하게 될까. 또 새롭게 선보이는 소환수는 없을까?!



기계 문명과 함께 진화된 승차물

FF의 매력이라 하면 비공정을 빼놓을 수 없다. 『Ⅰ』에서부터 끝임없이 등장하는 비공정의 대표적인 역할은 이동수단이지만 『Ⅳ』의 호바정(배로 지날 수 없는 암초를 건널 수 있는 이동수단)과 같은 특수한 타입의 승차물도 있다. 또한 『Ⅳ』에서는 바도선이라는 특수 비공정도 등장하며 바다에 잠수하는 멀티 타입의 비공정도 FF 에서는 쉽게 찾아 볼 수 있다. 이밖에도 심지어는 땅 속을 잠수하는 것까지 등장했으며 그래픽의 진화에 따라 무비 신에서의 비공정의 표현도 점차 퀄리티를 높여가고 있는데 『Ⅵ』의 그랙자크호의 비공신 이외에도 상당히 박력넘치는 것들이 많았다. 때문에 풀 3D로 등장하는 『Ⅶ』인 만큼 비공정에 대한 기대또한 더욱 크다.

인빈시블『Ⅲ』



고대문명의 유산으로서 등장하며 『Ⅲ』 중에서는 유일하게 공격력을 갖는 비공정이었다

『Ⅳ』의 승차물



가장 많은 이동수단이 등장했던 『Ⅳ』

비공정 팔콘 호『Ⅵ』



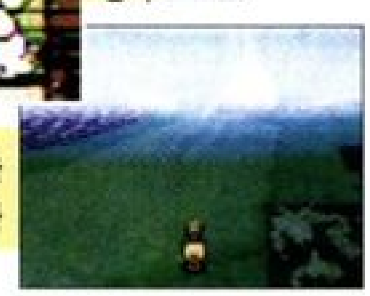
블랙잭호 대신 활약했으며 엔딩에도 등장했다

초코보의 생태학

초코보에 대해서는 그 식성이나 번식 형태에 이르기까지 대부분의 생태가 분명치 않다. 겉모습은 타조와 가장 비슷하지만 하늘을 나는 검은 초코보, 사람의 말을 알아들으며 아이템을 맡아주는 뚱땡이 초코보, 회복을 담당하는 백초코보 등 다수의 아류 종류가 등장했다. 가장 많은 초코보가 등장했던 시리즈는 『Ⅳ』이었고 그 후 『Ⅶ』에서는 초코보 차의 등장으로 인해 가축으로 전락되고 있으며 미니 이벤트로 등장하는 테마 파크에서는 경주용 초코보까지 등장한다. 앞으로 FF 시리즈에 있어 초코보의 운명은 얼마나 더 많이 뒤바뀌어 할지…



『Ⅱ』에 등장했던 뚱땡이 초코보



『Ⅴ』에 등장했던 소환 초코보



관람객 유치에 분투하는 어뮤즈먼트 센터의 모습과 스토리 대공개

파이널 판타지 VII

장르	RPG	현지 발매일	97년 1월 31일
제작사	스퀘어	현지 가격	6,800엔(3장)

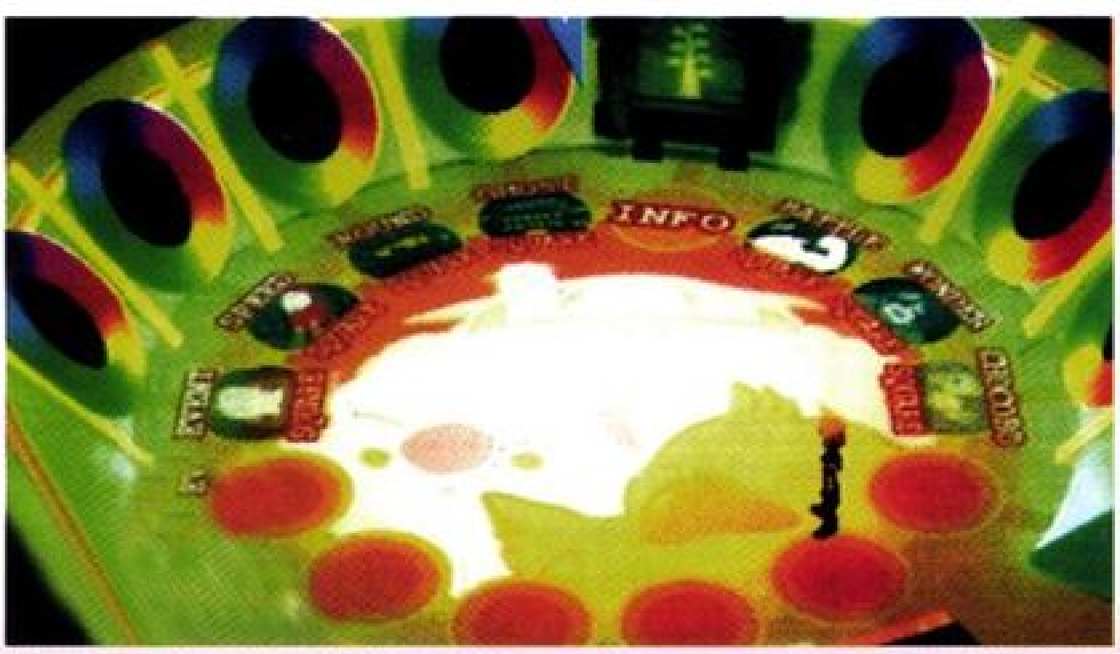
발매를 두달 앞두고 이제는 거의 모든 『FFVII』의 실체가 밝혀졌다. 아군도 적군도 윤곽이 잡힌 지금 궁금한 것은 단지 숨겨진 이벤트가 얼마나 많은가 하는 점이다. 이러한 FF팬들의 기대를 저버리지 않고 이번호 역시 스퀘어는 또 한번의 경이로운 신정보를 공개했다. 『VII』의 신명소 어뮤즈먼트 센터 개장! 지금 스퀘어는 화려한 스포트 라이트를 비추며 관람객 유치에 열을 올리고 있다.

『VII』에 등장한 게임 속의 mini game!

최근 RPG에는 카지노나 투기장 등 게임 속에 또다른 미니 게임이 유행하고 있다. 지극히 당연한 얘기지만 『FFVII』에도 이런 약방의 감초가 없을 수는 없다. 더구나 이번에 소개되는 골드 소서 (gold saucer/금 접시)라 불리는 이벤트 터미털은 초코보 레이스나 유령의 집 외에 5개의 흥미진진한 놀이시설을 갖춘 거대한 테마 파크로 지금까지 보아왔던 조잡한 미니 게임과는 확실히 다른 차원의 게임 속 미니 이벤트를 보여준다.

골드 소서 대공개

이벤트로 이어지는 터미널인 골드 소서를 자세히 살펴보면 7개의 놀이시설의 마크가 새겨져 있다. 이 마크 위에 있는 둥근 문으로 들어가면 각각의 어트랙션(attraction/놀이시설)으로 들어갈 수 있게 되며 각 어트랙션에는 다른 어트랙션으로 직접 통행할 수 있는 크고 작은 통로가 마련되어 있다.







▲티켓을 사는 매표소도 보인다. 공짜면 좋을 텐데…

●EVENT 어트랙션 광장

FF의 빅쇼가 펼쳐집니다!

거대한 특설 무대에서 여러가지 쇼를 관람할 수 있는 이벤트 스퀘어(EVENT SQUARE)는 무대위가 돔 상대로 되어 있어 비가 와도 걱정없다. 뚱땡이 박쥐 모형이 있는 이곳에서는 댄스나 연극을 볼 수 있다고 하는데… 노래하면 점수를 얻을 수도, 아니면 출연한 캐릭터를 얻게 될지도… 용기를 내서 화려한 스포트 라이트

를 한번 받아보는 것도 좋을 것 같다.

● ROUND 관람차

다리 아프신 분은 어서 오세요!

최정상에서 내려다보이는 테마파크의 광경은 어떨까! 관람차로 우선 한바퀴 휙 둘러보자고요!



● SPEED 제트 코스터

어린이와 임산부 입장 불가

유원지에서는 없어서는 안될 스릴 만점의 초박력 제트 코스터. 맹렬한 스피드로 질주하는 무비를 볼 수 있을까?



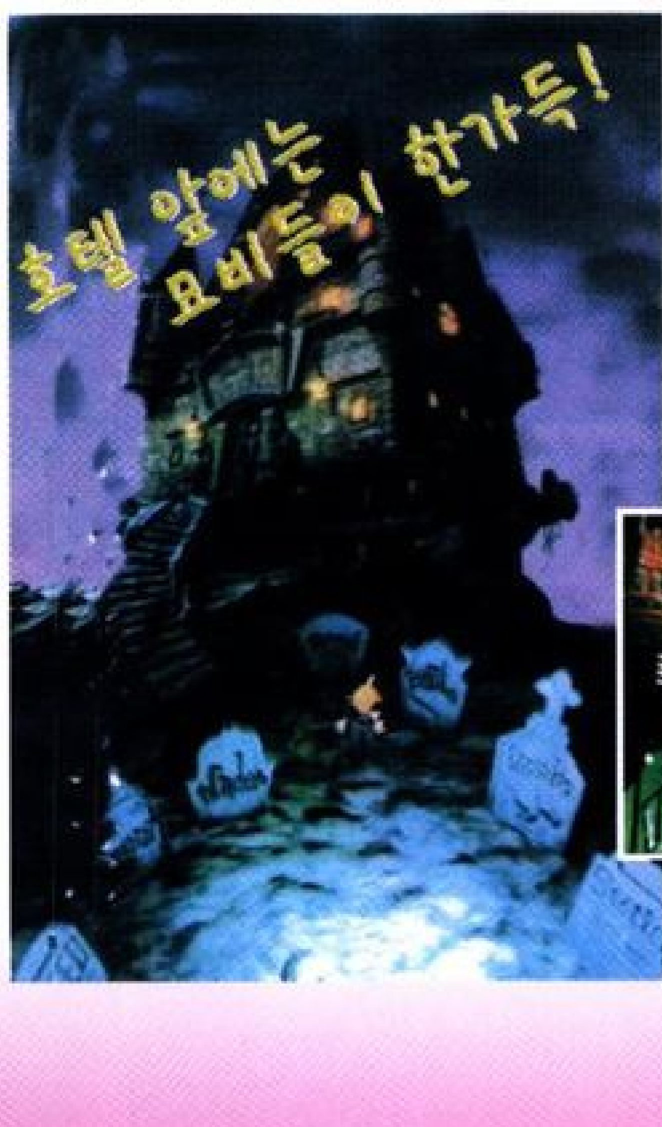
▲백문이 불여일견! 일단 한번 타보지 않고서야…

● GHOST 유령 호텔

간이 크신 분들만 초대합니다

유령의 집역시 유원지에서는 절대 빼놓을 수 없는 인기 어트랙션의 하나. 센터 안에 설치된 이 으시시한 호텔에서는 호러 영화와도 같은 공포 연출이 한가득이라고 하는데… 물론 실제로 피해를 입는 것은 아니니까 그렇게 겁낼 필요는 없다. 조금 불길하긴 해도 호텔은 호텔이니까 체력 회복을 위해서 하루밤 쉬어 가는 것은 어떨까!

도망가지 않고 하루밤 견디면 호화 상품을 받게 될 지도…





▲고스트 호텔 로비에 좀비 분장을 하고 있는 보이. "어서 오세요. 우리 고스트 호텔을 찾아주셔서 대단히 감사합니다."



▲목을 매달은 사람들이 여기저에 주렁주렁! 제발 머리 위로만 떨어지지 않기를…

● BATTLE 투기장

게임의 황제들은 그냥 가실 수 없습니다

이곳에서는 1 대 1 배틀이 준비되어 있다. 배틀 시스템이나 보수 등은 아직 밝혀지지 않았지만 궁금한 사람은 직접 가서 왕창 얿고 왕창 얻어맞으면 궁금증이 확 풀릴 것이다. 인간끼리 육탄전을 펼칠지, 몬스터들 싸움에 내기를 하게 될 지는…



▲투기장 앞의 터미널. 최첨단을 자랑하는 건물에 휘황찬란한 조명까지 한몫해 세련된 분위기를 고조시킨다

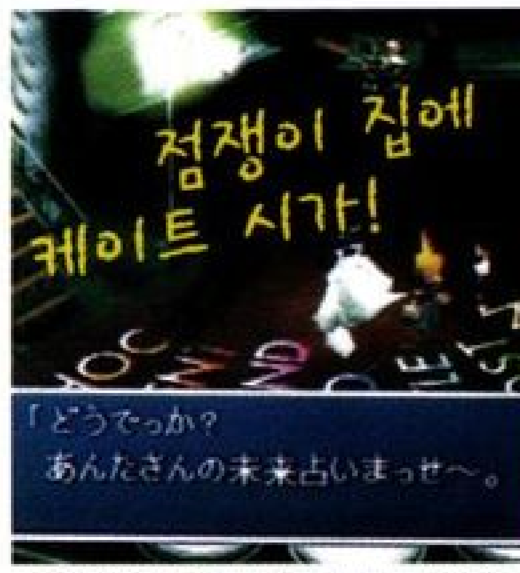


▲도전자들이 'CHALLENGER'라고 씌어진 거대한 출입구로 들어 가고 있다. 도대체 무슨 일이 일어났길래 경비원들이 모두 쓰러져 있는 거야?! "조심해 크라우드!"

● WONDER 점쟁이 집

당신의 오늘의 운세를 봐드립니다

이곳 원더 스퀘어(경이의 광장)에는 철학관이 있어 여러가지 점을 볼 수 있다. 누가 어떤 점을 봐준다는 건 지… 점이라고 하면 동료 캐릭터 중에 '케이트 시'가 전문인데, 혹시 이곳에서 적과 무슨 은밀한 내통을 하는 것은 아닐까?



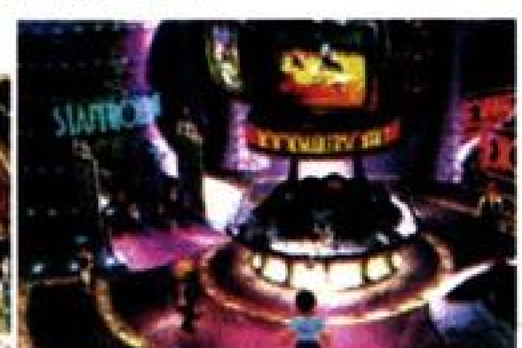
▲얼핏 보기에는 휴게실 같은데… "누구 없어요? 점보러 왔으니 좀 나와 보세요!"



● CHOCOBO 초코보 경주장

일확천금을 노리세요!

초코보 광장에서는 경주마가 아닌 경주 초코보들이 레이스를 펼친다. 복권을 사서 출전하는 초코보들 중에서 우승이 예상되는 초코보에게 돈을 걸면 왕창 벌거나 빈털털이가 될 수도 있다. 아직 명확한 게임 진행 방법은 공개되지 않았지만 7개의 어트랙션 중에 가장 많은 인기를 끌 것으로 예상되는데… 정말 본격적인 도박을 벌일 수 있는 걸까?



▲마권(?) 판매소. 거대한 모니터로는 레이스 중계도 볼 수 있다



◀초코보 경주장의 전경. 상당히 화려하고 광대하다!

기계탑 폭파 대공방전이 시작됐다!



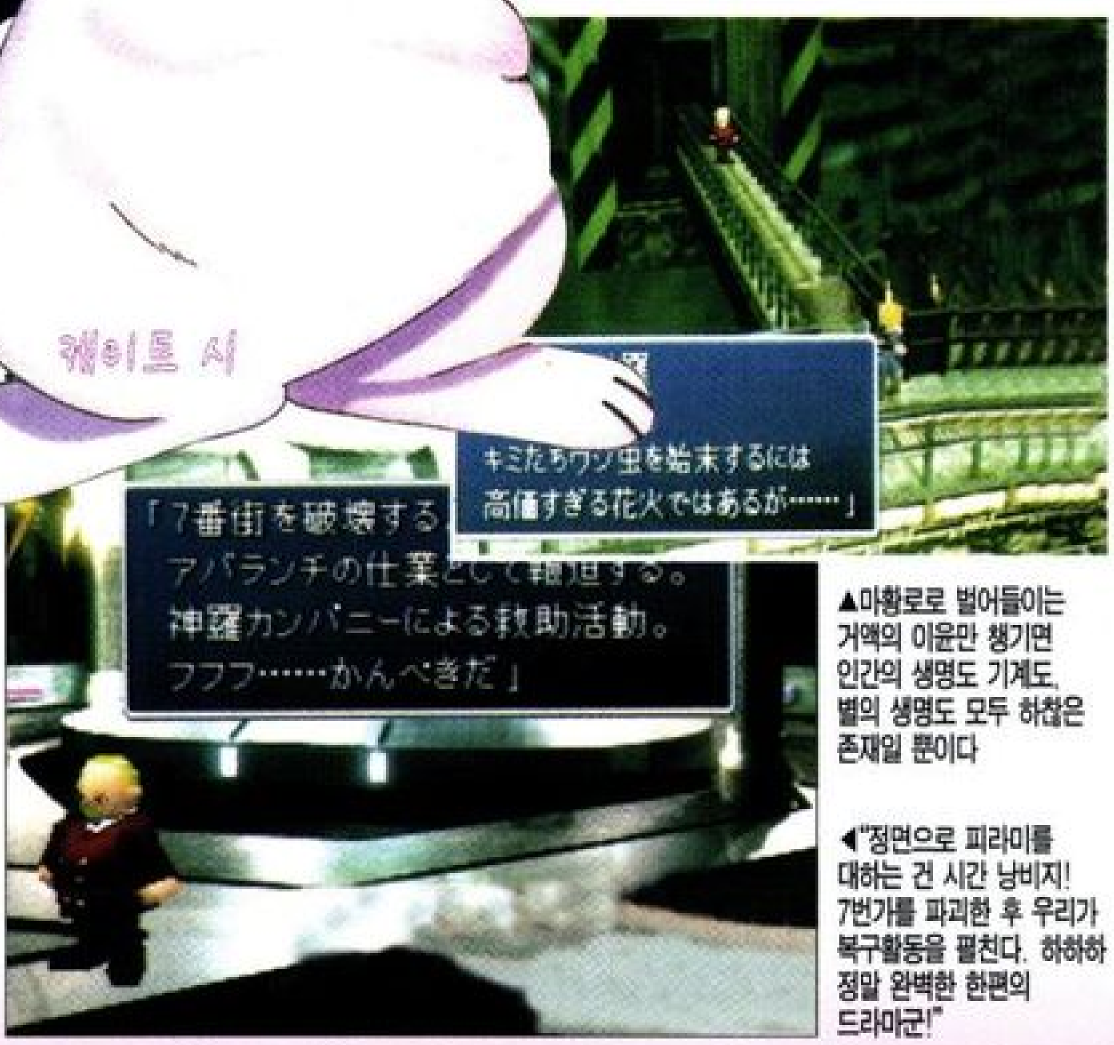
마황로 폭파로 확실하게 신라 컴파니에 손실을 끼친 아바란처. 드디어 그들에게 프리지던트 신라의 보복이 시작됐다. 프리지던트 신라는 타크스 부대를 출격시켜 숨쉴틈 없이 맹공격을 펼치고 보다 효율적으로 아바란처를 제거할 수 있는 방법을 모색하기에 여념이 없다. 그리고 드디어 그 일차적인 소탕 작전에 돌입!

교활한 프리지던트의 지령을 받고 어둠 속에서 타크스 일당이 움직이기 시작하는데…

세상에, 일부러 마황도시 일부를 파괴해 아바란처에게 누명을 씌우려 하다니!

신라의 계획을 눈치챈 크라우드 일행. 그들의 만행을 저지하기 위해 기계탑으로 긴급히 출동하는데…





▲마황로로 벌어들이는 거액의 이윤만 챙기면 인간의 생명도 기계도, 별의 생명도 모두 하찮은 존재일 뿐이다

◀"정면으로 피라미를 대하는 건 시간 낭비지! 7번가를 파괴한 후 우리가 복구활동을 펼친다. 하하하 정말 완벽한 한편의 드라마군!"

▶바레트의 강력한 항의도 신라에게는 통하지 않는다. "할말이 있으면 비서를 통하게!



▼만일 폭파되면 7번가에 살고 있는 수백명의 슬럼가 사람들은…





▲특수공작을 펴기 위해 비밀의 암살자로서 나타난 타크스 멤버. 그들의 전투 능력은 일반 솔저들과는 비교도 할 수 없다고 하는데…



▲손을 쓰기 위해 신라 빌딩에 침입한 크라우드를 막아서는 타크스 멤버



◀폭파 프로그램:겨우 찾아낸 기계탑의 컴퓨터. 그러나 레노는 프리지던트 신라의 지령에 따라 폭파 프로그램을 실행시키려 하는데…

레노



신경질적으로 보이는 날카로운 눈매. 자신의 일이 누군가에 의해 방해되는 것을 절대 용서치 않는다. 그의 분노가 머리꼭대기까지 차면 무슨 일이 일어날지 모른다고 하는데…

루드



반짝반짝 빛나는 머리에 선그라스. 보기에도 흉악범같이 생긴 루드는 크라우드가 쩔쩔 맬 정도로 무시무시한 괴력을 가졌다고 하는데…



▶크라우드는 과연 레노를 처치하고 프로그램을 정지시킬 수 있을까!

아바란처를 가로막는 타크스

전세계로 뻗어있는 신라 컴파니의 거미망 조직은 실로 거대하다. 때문에 별을 지키려는 아바란처의 분주한 활약은 미드갈에서 그치지 않으며 그들이 어디를 가든 타크스 부대는 그들 앞을 막아선다.

신라 컴파니는 주민들에게 '아바란처는 무차별 폭력을 일삼는 범죄 집단'이라는 유언비어를 퍼뜨려 아무것도 모르는 주민들은 아바란처를 두려워하고 있다.



▲미드갈 때문에 슬럼가에는 햇빛조차 들지 않는 어두운 세계가 되어버렸다 "바레트! 지금 도시 전체의 공기가 상당히 오염돼 있어!"

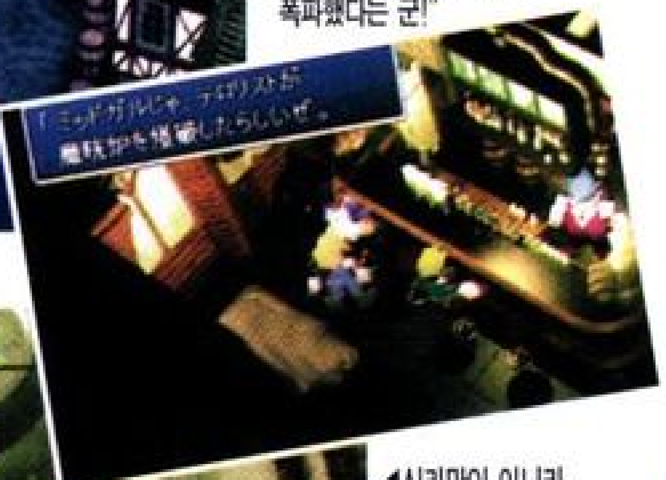


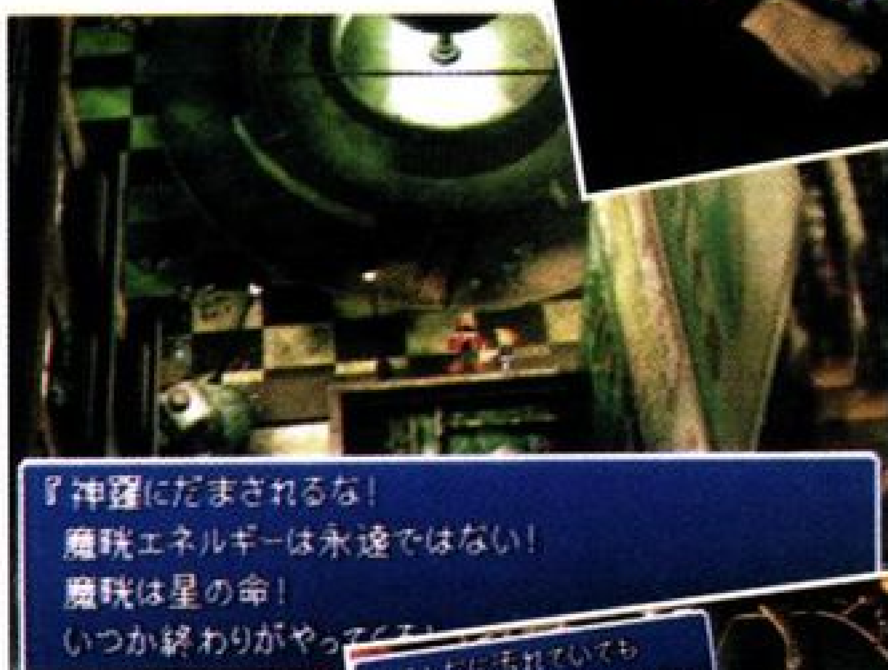
▲아직 어딘가 오염되지 않는 살아있는 대지가 있을 것이라 믿는 아바란처. "이제 꽃을 구경하기도 힘들어졌어!."



◀다른 도시에 사는 사람들은 최첨단 기술로 설계된 마황도시 미드갈을 동경하고 있다

▼아바란처에 대한 주민들의 반감은 더욱 커지고… "글쎄 테러리스트들이 마황로를 폭파했다는 군!"





◀신라만이 아니라 편리한 생활에 길들어진 사람들에 대한 경고. "신라 컴파니에 속으면 안돼! 마황 에너지는 영원한 것이 아냐. 그건 바로 별의 생명이야. 언젠가는 종말을 맞게 된다고…"



▶조금 불결하긴 해도 빈민가에 살면 흙 냄새를 맡을 수 있기 때문에 아바란처는 슬럼가에 본거지를 두고 있다



▲별을 구하는 일이 자신들의 중대한 사명이라 굳게 믿고 있다!

우연이라고 하기엔 너무나 잦은 만남!

자신들의 전략을 아무도 모를 것이라고 생각하는 아바란처. 하지만 그들의 앞길에는 항상 타크스 멤버가 출현한다.

지금 이들은 신라 프리지던트가 파놓은 함정에 걸려든 것이 아닐까? 아님 단순한 우연일 지도…



▲「레노」 얼굴이 왜 빨게진 거지 루드!?

▼아니 이럴 수가! 찔러도 피 한방울 나지 않을 것 같은 루드가 티파를 좋아하다니! 티파가 이 사실을 알면…



▼임무만을 성실히 수행하는 이리나는 레노와 루드에게 화를 낸다. "선배들은 언제나 여자 얘기 뿐이군! 시온(타크스 주임)을 좀 본받으라고…"



에어리스의 정체는?!

'어째서 이런 곳에!'라는 생각이 들 만한 장소에까지 타크스 멤버들이 출현한다. 또한 타크스 부대의 리더인 시온은 에어리스와 안면이 있는 듯하다. 에어리스가 적과 아는 사이라니 이건 또 무슨 소리?!







◀타크스 따위엔 흥미없다는 소릴 듣고 할말을 잃은 루드



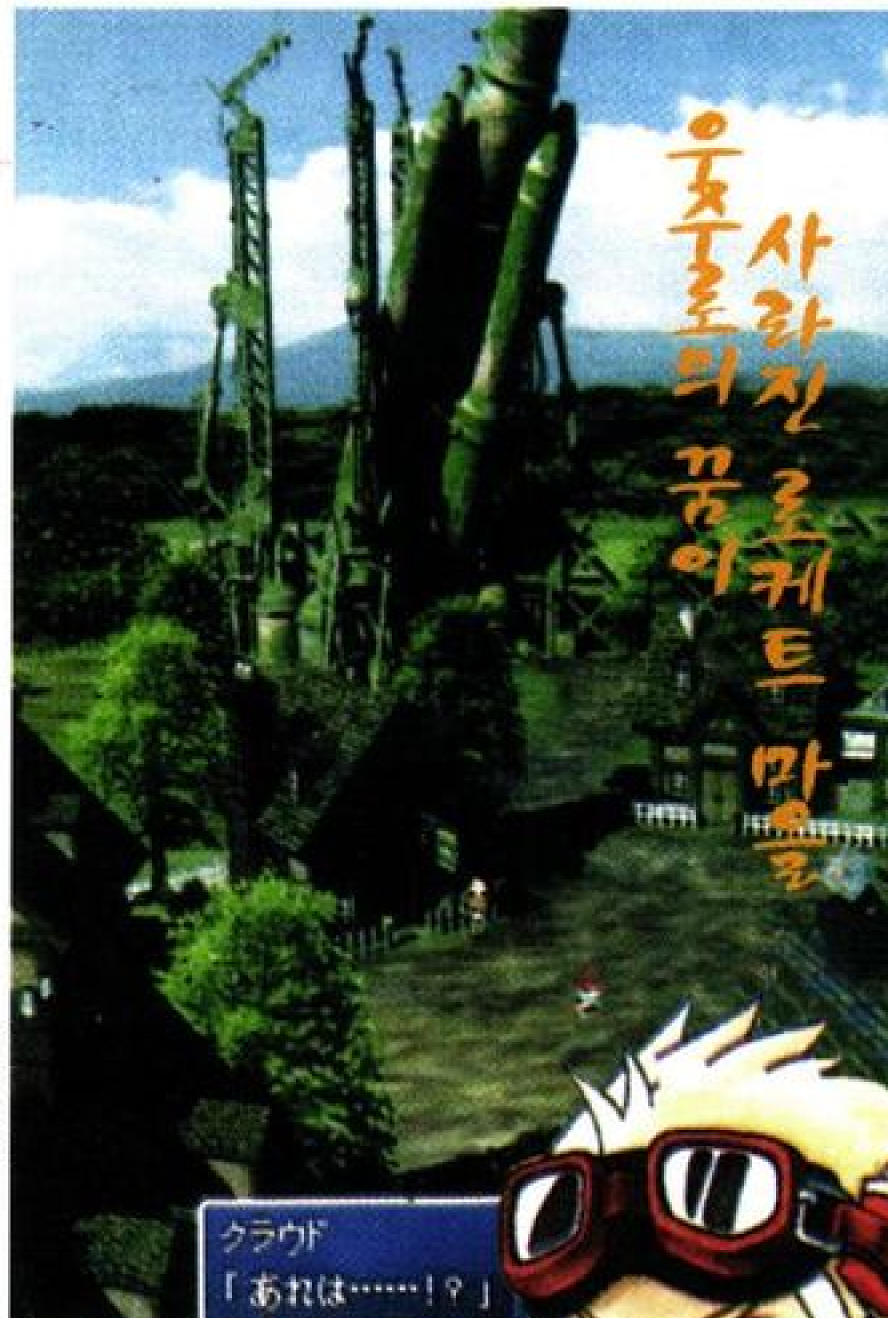
▼불쌍한 루드를 도우려는 듯 이리나가 한마디. "그렇게 애쓸 필요 없잖아! 말주변도 없으면서…"



▲"오래간만이야 에어리스!" 에어리스와의 재회를 기뻐하는 시온

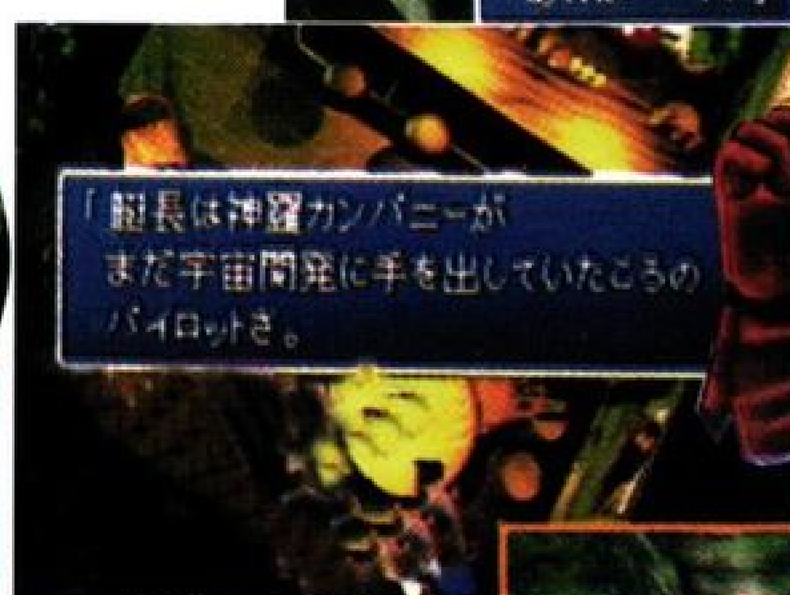
신라에 반감을 갖는 로케트 마을

한치의 인간미도 없이 돈만을 중시하는 신라에게 반감을 품은 사람들 중에는 아바란처를 호의적으로 대하는 사람도 있다. 혹시 이곳 로케트 마을 사람들이 크라우드 일행을 도와 줄 지도…

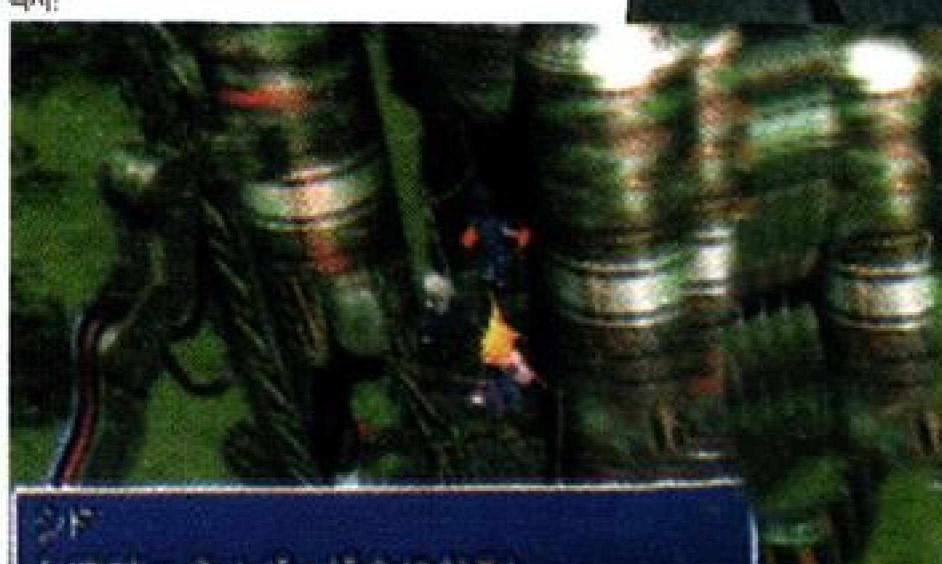


▶우주까지 갈 수 있는 로케트가 무용지물이 된 채 방치되고 있다





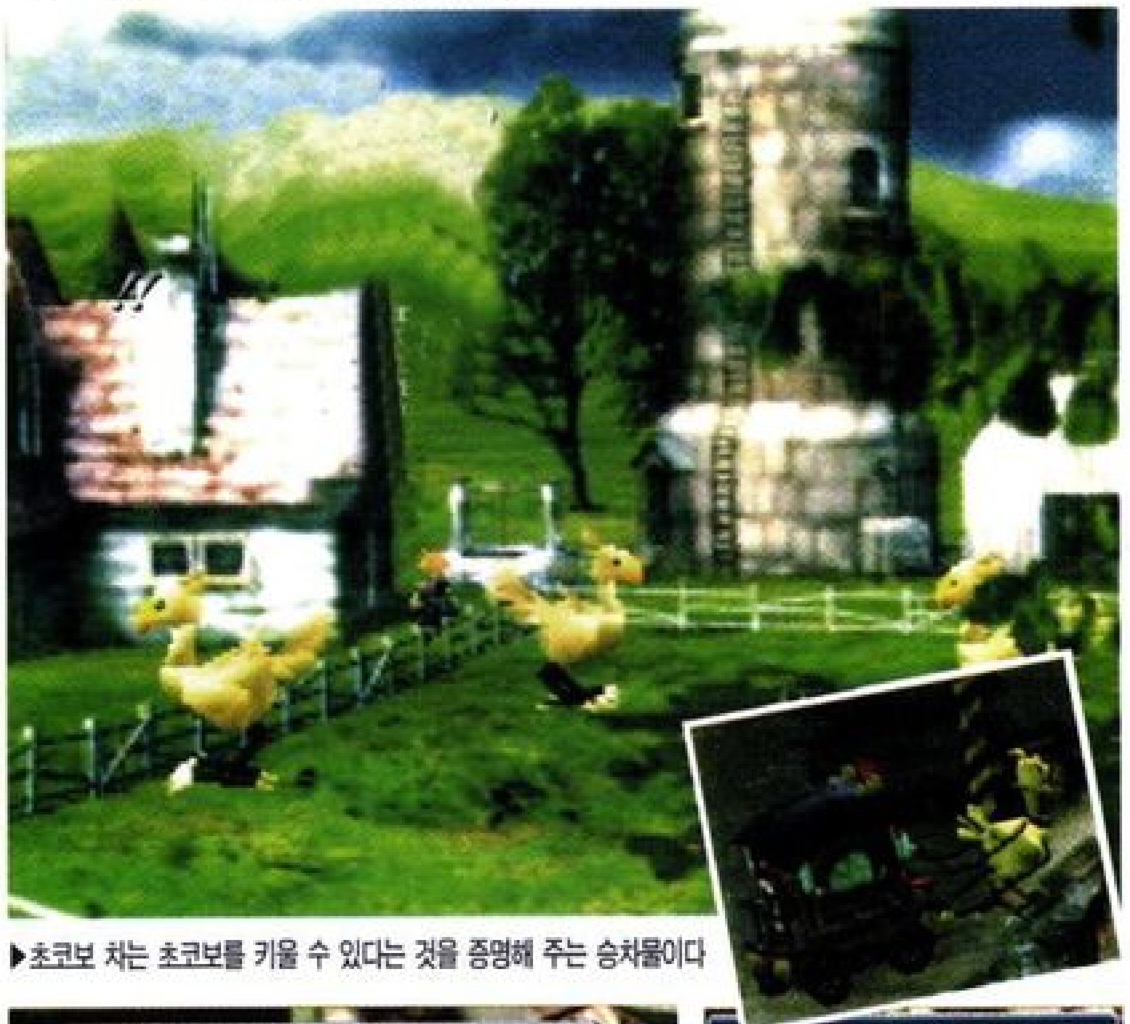
▲▶신라 컴퍼니측에서 유력한 우주 로케트 파일럿으로 지목하고 있다는 인물은 혹시?



▶버려진 로케트 속에서 시드와의 만남. 신라측에 대해 심한 불만을 토로한다. "마황로의 에너지가 돈이 되도 그렇지, 우주 개발 계획을 이렇게 뒷전으로 하단 크게 후회할 날이 올 걸…"

초코보 농장 발견!

나만의 초코보를 갖고 싶다! 경주 초코보가 있을 정도니까 초코보를 키울 수 있는 농장이 있는 것이 그다지 어색할 건 없다. 초코보에 관련된 특수 마테리아도 있다고 하니 초코보를 튼튼하게 길러 레이스에 자신의 초코보를 출전시키자! 초코보만으로 만족할 수 없는 사람은 자신이 직접 초코보를 타고 레이스에 참가해 보는 것도 좋을 것이다. 말을 타는 사람은 기수(騎手). 그럼 초코보를 타면 뭐지!?



▶초코보 차는 초코보를 키울 수 있다는 것을 증명해 주는 승차물이다





▲야생 초코보는 상당히 날렵해서 쉽게 붙잡을 수는 없을 것이다

◀세계의 어딘가에서 야생 초코보가 살고 있다! 그렇다! 초코보가 탐이 나면 야생 초코보를 잡아오면 된다



▲「초코보 유인」 마테리아만 있다면 야생 초코보가 줄줄이 따라온다고 하는데…

『Ⅶ』의 소환수

플레이어 대신 싸워주는 고마운 소환수. 『Ⅶ』에서 새롭게 폴리곤으로 변신한 소환수들의 위력을 감상하자!

地 대지의 거인 타이탄





▲거구의 타이탄은 사진에서 보여지는 모습 그대로 상당한 파워를 갖고 있다

폴리곤으로 진화된 소환수

『V』와 『VI』에서도 대활약한 소환수가 모두 폴리곤으로 변신해 전작과 비교할 수 없을 정도로 리얼해졌다

★라무우

『VI』에서도 라무우 공격은 지팡이에서 방출하는 전기 공격이었다



★이프리트

『V』는 여러개의 불기둥으로 적을 공격했는데 『Ⅶ』에서는 얼마나 더 강력해졌을까!



★타이탄

『V』에서는 대지진을 일으켜 적을 공격했다



FF 전투의 매력 포인트. 『Ⅶ』에서는 더욱 입체적인 박력 배틀로 변신!

炎 화염의 狂獸

●이프리드



지옥에서 온 이프리트는 상당히 흉폭한 성격을 지녔다. 어떠한 강력한 적도 거침없는 그가 일으키는 화염공격 앞에는 초라한 파리 목숨이 될뿐이다

雷 정의의 노신(老神)

●라무우





번개를 다스리는 정의의 소환수. 지팡이를 흔들어 무서운 번개를 방출한다

ENIX 연구실



이달의 추천게임

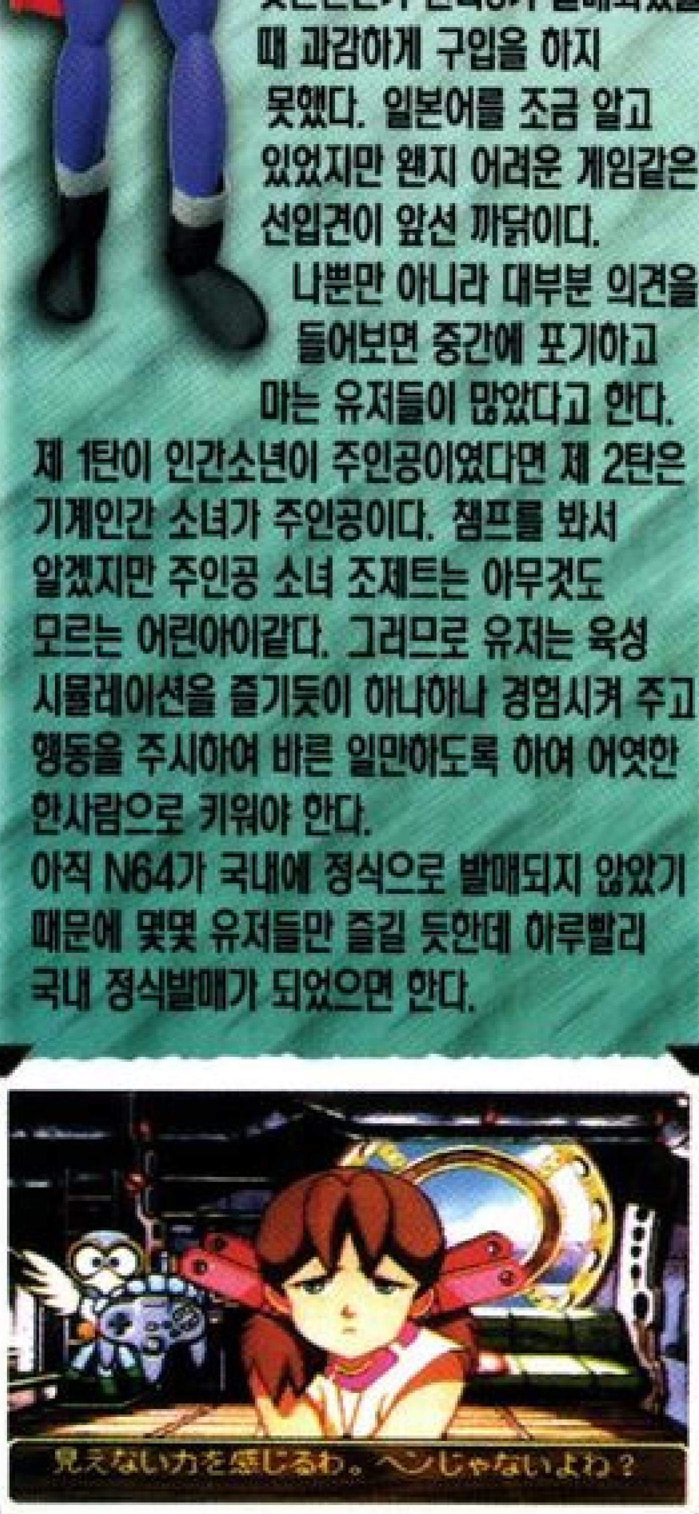
원더프로젝트 J2

몇년전인가 원더J가 발매되었을 때 과감하게 구입을 하지 못했다. 일본어를 조금 알고 있었지만 왠지 어려운 게임같은 선입견이 앞선 까닭이다.

나뿐만 아니라 대부분 의견을 들어보면 중간에 포기하고 마는 유저들이 많았다고 한다.

제 1탄이 인간소년이 주인공이였다면 제 2탄은 기계인간 소녀가 주인공이다. 챔프를 봐서 알겠지만 주인공 소녀 조제트는 아무것도 모르는 어린아이같다. 그러므로 유저는 육성 시뮬레이션을 즐기듯이 하나하나 경험시켜 주고 행동을 주시하여 바른 일만하도록 하여 어엿한 한사람으로 키워야 한다.

아직 N64가 국내에 정식으로 발매되지 않았기 때문에 몇몇 유저들만 즐길 듯한데 하루빨리 국내 정식발매가 되었으면 한다.



에닉스

- 대표자:후쿠시마야스히로
- 자본금:68억 4560만엔
- 년간매상:228억 9700만엔
- 종업원수: 139명
- 종업원 평균연령:약 31.4세
- 개발 대응기종:슈퍼패미컴, 닌텐도 64
- 대표적 작품:
「드래곤퀘스트」시리즈, 「가이아 환상기」, 「액트레이저」등등
- 게임 이외의 사업:
출판, 완구의 기획/개발, OA관련상품의 유통 판매



초기업 '에닉스'의 형성과 거대한 게임산맥

에닉스라는 회사는 어떻게 생성되었을까?

우선 에닉스의 대표이사는 후쿠시마야스히로 씨. 그는 호카이도 태생으로 키는 1미터 65센치, 4형제중 3남. 얼굴이 검고 야무진 몸집을 하고 있다.

에닉스가 주식 청약공모를 성공시킨 직후 일본의 유력 신문지인 일경의 「이달의 인물」란에는 후쿠시마 씨의 흥미깊은 사업가력이 소개될 정도였다.

후쿠시마 씨가 공단(公團), 공사(公社)의 부동산 정보를 제공하는 회원제월간지 회사 「영단사 모집 서비스 센터」를 설립하고 얼마 지나지 않을 때였다. 주택정보지의 성공으로 벌은 자금 중 3천만엔을 투자하여 초밥 체인점을 기획했다고 한다. 그것도 아메리카제 「초밥자동판매기」를 사용한 초밥집이였기 때문에 손님들이 당연히 북적거렸다.

이때 후쿠시마 씨는 「시장조사로 아무리 숫자를 올려놔도 무의미하다. 자신의 팔로 이익을 얻어내지 못하는 사업은 절대로 잘될 수 없다」라는 신념을 얻었다고 한다.

이런 경영철학은 닌텐도의 야마우찌 사장과 너무나도 같다.

「상품이 팔릴까 팔리지 않을까는 솔직히 말해서 우리들도 잘 모른다. 그러나 재미있을까, 재미없을까는 누구라도 안다. 재미있는 것을 만들면 기획회의를 통해 검토하거나 시장조사를 할 필요는 없다」라고 야마우찌 씨는 늘상 말을 해왔다.

3천만엔의 수업료는 비쌌지만 얻은 교훈도 컸다. 승부를 하는 것은 역시 자신만의 정보 비지니스라고 판단, 컴퓨터 소프트에 눈을 돌렸다.

자사 개발은 처음부터 염두에 두지 않았다

일단 뚜렷하지 않은 비지니스에 손을 대서는 실패하고, 컴퓨터 분야에 뛰어들어 성공한다는 패턴도 놀라울 정도로 야마우찌 사장과 닮아 있다.

실은 닌텐도도 화투와 트럼프의 장래성이 위기에 처할 때 택시 회사의 경영에 손을 대기도 하고 인스턴트 라이스의 개발에 착수하기도 하였다.

그러나 그 어느것도 실패하고 역시 「송충이는 솔잎」이라는 진리를 파악, 자신있는 엔터테인먼트 분야에서 승부할 수밖에 없다고 판단하여 일렉트로닉스 완구의 선구인 광선총과 게임& 워치로 복귀하여 오늘의 패미콤 사업으로 이어졌다.

성공자는 모두 같은 발상을 한다는 것이 증명된 셈이다. 단, 후쿠시마 씨가 야마우찌 사장과 다른 것은 이 부분이다.

소프트로 한판 승부하기 위해서 무엇을 했는가

콘테스트를 열고 아마츄어가 만든 게임 소프트를 긁어 모은 것이다. 후쿠시마 씨의 에닉스에는 자사 개발이라는 생각은 최초부터 없었다고 한다. 이 부분이 닌텐도와, 코에이, 허드슨, 캡콤 등과 크게 다른 점이다.

83년 「에닉스 게임 호비 프로그램 콘테스트」가 실시되었다. 1등 상금 백만엔. 당시의 상금 시세는 30만엔부터 40만엔이였기 때문에 파격적인 금액이였다.

파격적인 것은 상금만이 아니였다. 컬러 광고를 PC 잡지에 가장 빨리 내고 입선작품의 패케이지화를 공략하는 등의 아이디어는 당시로서는 대단히 회귀했다.

이 아이템이 대히트하여 코니카와 공동출자로 '코니카 에닉스'를 설립한 것은 83년 10월의 일이였다.

이 콘테스트의 입상자에 호리이 유우지 씨, 모리타 카즈로우 씨, 나카무라 코우이찌 씨라는 현재의 게임계의 스타가 있었다는 것은 지금도 유명하다.

좀처럼 응모작이 오지 않았기 때문 후쿠시마 씨 자신이 퍼스컴 잡지의 단골 투고자를 초청하여 소프트를 모아다녔다는 에피소드도 있다. 그가 힘들게 돌아다니지 않았으면 지금의 호리이도, 나카무라도, 드래퀘도 존재하지 않았을 것이다.

후쿠시마 씨의 흥미로운 부분은 그들의 재능은 크게 사도 사원으로서 귀속시키려고 하지 않았다는 것이다.

당시도 지금도 게임 디자이너라고 불리는 사람은 거의 어딘가의 회사에 사원으로서 속해 프로그래밍을 하고 있다. 애당초부터 독립하여 활동하고 있는 것은 앞에 말한 3인정도일 것이다. 실로 게임이 뭔지, 프로그래밍이 뭔지 잘 모르는 아마츄어에 대해 작품을 상품화해 이름을 팔아주는 등용문은 없었다.

높은 자리에서 명령하여 사원에게 게임을 만들게 하는 게 아니고 '작가'로서 취급하는 자세도 획기적이였던 것이다.

호리이 유우지 씨



드래퀘의 거장 호리이 유우지 씨

에닉스와 4인의 드래퀘 크리에이터

후쿠시마 씨는 최초부터 에닉스를 프로듀스 회사로서 부여하고 있었다. 원래부터 사내에는 게임 소프트에 필요한 시나리오 작가도 없거니와 프로그래머도 없었다. 인재를 구하는데 어려운 사정도 있었지만 거리에 돌아다니는 인재를 모아 그것을 사업화하기 위해서는 상당한 안력이 필요하기 때문에, 그 점에서는 역시 비범한 기지의 소유자였다.

소프트 업계 최초로 시도한 후쿠시마 씨의 방법은 어디에서 착안한 것일까?

원래 출판사에서는 외부의 저자에 작품의 집필을 의뢰하는 것은 당연한 것이다. 그리고 그 시기, 컴퓨터의 본고장 아메리카에서는 퍼스콤 소프트 업계에서 '작가 시스템'을 도입하는 회사가 번성했었다.

현재, 소프트 하우스로서는 세계에서 3번째 규모를 자랑하는 일렉트로닉 아트사가 그렇다. 창업은 에닉스와 같은 82년. 그 소프트 하우스도 콘테스트에 의해 넓게 인재를 모으는 것으로 오늘의 지위를 쌓아왔다.

후쿠시마 씨가 일렉트로닉 아츠사의 방법을 참고로 한 것인지는 확실하지 않다. 단 80년대 초, 아키하바라의 퍼스콤 매장 진열대에 「제작한 게임을 삽니다」라는 벽보가 붙었었는데 퍼스콤 프리크를 대상으로 프리마켓 형식의 시장이 형성되고 있었다. 하지만 이것이 성공하면 하나의 좋은 비지니스가 되기 때문에 후쿠시마 씨가 답습을 했건 안했건 하나도 문제가 되지 않는다.

어쨌든 에닉스는 창업 바로 즉시 「게임 호비 프로그램 콘테스트」를 실시해 그로 의해 모인 약 3백개의 퍼스콤용 소프트 중에서 13개를 뽑아 상품화해 83년 3월부터 본격적으로 게임 소프트 사업에 착수했다.

이 최초의 콘테스트로 후쿠시마 씨가 발굴한 것이 호리이 유우지 씨와 나카무라 코우이찌 씨였다.

호리이 씨는 당시, 잡지의 풍속 르포라이터로 콘테스트의 기사를 쓰기 위해서 에닉스에 취재갔다. 그 때 호리이 씨가 게임에 흥미를 가지고 있는 것을 알고 후쿠시마 씨에게 참가를 권유받아 응모한 것이 「러브매치테니스」라는 작품이였다.

또 당시 고교 3년의 나카무라 씨는 뒤에 명작이라 불리는 「도어도어」로 우승 프로그램상을 획득했다.

호리이 씨와 나카무라 씨는 이후 둘이서 「포트피아 연속살인사건」을 만들어 에닉스의 황금알을 낳은 작가로서 본격적으로 활동을 스타트한다.

같은 시기, 장기 아마 5단의 솜씨를 자랑하는 모리다 씨가 퍼스콤용으로 전술 시뮬레이션의 원조 「모리다 배틀 필드」와 「모리다의 오세로」를 만들어 이것도 에닉스에서 발매되었다. 그 모리다 씨의 장기 소프트의 팬으로 작곡가로서 알려진 스기야마코우이치 씨가 있었는데 에닉스 앞으로 앙케이트 엽서를 보내 것이 기회가 되어 에닉스와의 인연이 되었다라는 것은 유명하다.

더욱이 호리이 씨가 「주간소년 점프」편집부와 친밀함이 있었던 관계로 초인기 만화가인 토리야마 아키라 씨가 참가하여 주었다.토리야마 씨 자신도 애플 퍼스컴을 가지고 있어서 「위저드리」의 팬이였다고 한다.

그렇게 용자의 전설의 산모가 되는 4인이 한군데 모여서 86년 5월 드디어 기념해야 할 「드래곤퀘스트」가 탄생하게 되었다.



▲춘소프트의 나카무라 코우이찌 씨의 작품 「톨네코의 모험」. 이 게임의 전체적 설정은 드래퀘를 모델로 했다



여행을 떠나기 전에 SFC 『Ⅲ』의 요점 체크!

SFC 드래곤 퀘스트 Ⅲ

그리고 전설로…



●장　르	RPG	●현지 발매일	12월 6일
●제작사	에닉스	●현지 가격	8,700엔

발매일이 임박한 이번호에서는 공략에 앞서 게이머들이 체크해야할 기본적인 사항에 대해서 서술하고자 한다. 완벽한 서술은 아니지만 FC의 전작과 다른 점 등을 중점적으로 체크했다. 많은 도움이 되어 12월 6일 게임이 발매되고 공략하는데 힘이 되었으면 한다.
참고로 게임챔프에서는 신년 2월호에 집중공략할 예정이다.

전 9 종 의 직 업

용자



주인공의 직업으로 많은 무기를 사용하지는 않지만 특수한 주문도 익힐 수 있는 최강의 직업. 특히 이번작에서는 FC의 『Ⅱ』에 등장했던 「회상하기」의 특기도 사용할 수 있다. 다만 특수한 직업이므로 전직은 불가능.

승려



회복이나 방어의 주문을 익혀가는 직업으로 파티에 1명정도는 필요한 존재이다. 레벨이 올라가면 강력한 공격주문도 습득. 무기도 어느정도는 사용할 수 있다.

전사



모든 무기를 사용하는 타격공격의 전문가. 힘과 체력이 뛰어나며 무거운 도구도 가볍게 장비할 수 있다. 주문은 전혀 사용할 수 없지만 공격의 중추적 역할로 파티에 참가시키고 싶은 직업이다.

마법사



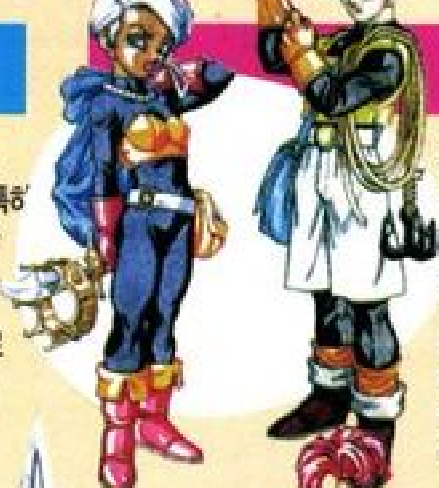
주로 공격주문을 습득하는 직업으로 주문의 위력은 강력하지만 그에 반해 타격공격은 수준 이하다. 또한 장착할 수 있는 도구도 한정되어 있다.

현자



승려와 마법사의 주문을 모두 습득할 수 있으며 특히 다수의 무기를 장비할 수 있는 직업이다. 주인공 용자에 필적할 수준의 직업이며 다만 이 직업으로 전직하기 위해서는 특수한 수행이 필요하다.

도적



SFC 『Ⅲ』에서 새롭게 추가된 신직업. 순발력이 뛰어나며 보물 찾거나 던전의 탐색에 도움을 주는 특기를 가지고 있다. 장비할 수 있는 무기도 비교적 많으며 타격공격으로도 힘을 발휘한다. 전투 중에는 적에게 아이템을 훔쳐올 수도 있다.

무투가



맨주먹 공격을 특기로 하는 직업. 장비할 수 있는 무기는 적은 편이지만 공격력은 전사와 비슷한 편으로 무기에 드는 돈을 줄일 수 있다는 이점이 있다.

놀이꾼



SFC 『Ⅲ』의 놀이꾼은 적을 불러 「휘파람(くちぶえ)」의 특기를 익힌다. 도움이 되는 정도는 알 수 없으며 운은 좋은 편이다.

상민



전투에서 보다 많은 돈을 발견하는 등 돈을 모으는 능력이 뛰어나다. 「구멍 파기(あなほり)」, 「큰소리(おおごえ)」 등의 특기도 익힐 수 있다.

ENIX

프롤로그나 성격 시스템 등 주요 포인트 재확인!!

스토리 등의 기본 부분은 FC용 『Ⅲ』 그대로이지만 거기에 다수의 새로운 요소가 추가된 SFC 『Ⅲ』. 프롤로그나 시리즈 최초의 성격 시스템, 주사위 놀이장 등 새롭게 등장한 시스템으로 인해 시리즈 최신작으로 재탄생되고 있다. 드디어 발매를 눈앞에 둔 지금 여행을 떠나기 전 준비나 출발지점이 되는 마을과 던전 등을 소개하도록 한다.

월드맵체크



포인트 1 아버지의 모습을 그린 프롤로그

우선 SFC 『Ⅲ』의 볼거리로 가장 추천할 만한 것이 바로 이 프롤로그이다. 여기에서는 주인공의 아버지인 용자 「올테가」가 숨을 거둘 때까지의 모습이 그려져 있다. FC 『Ⅲ』에서는 사람들의 소문에 의해서만 이야기되었던 올테가. 그러나 이번에는 그 존재가 비주얼로 표현되기 때문에 『Ⅲ』의 세계를 한층 쉽게 이해할 수 있다. 프롤로그는 게임을 시작하기 전에 데모로서 진행되기 때문에 플레이 전에 확실히 봐 두는 것이 좋다.



▲용자 올테가의 아들이라는 것만으로도 마을에서는 소동이 일어난다



▲부인과 어린 주인공을 남기고 여행을 떠나는 올테가



▲올테가는 화산에서 마물과 대결! 그후 행방불명으로…

포인트 2 주인공과 동료에게는 성격이 있다

SFC 『Ⅲ』에서는 직업이나 성별 외에도 주인공과 동료 한사람 한사람들에게 성격이 존재한다. 성격은 「목숨을 두려워하지 않는자(命知らず)」, 「로맨티스트(ロマンチスト)」 등 실로 여러가지이다. 실제의 모험에서는 이러한 성격차이에 따라 레벨 업할 때 능력치(힘이나 순발력 등)의 향상이 다르게 표현된다. 이 성격을 결정하는 순서나 기타 자세한 사항은 다시 설명하도록 하겠다.



성격이 「전광석화」라면 레벨 업 때 순발력의 능력이 올라가기 쉽다



포인트 3 자유도 높은 전투 시스템

전투는 자유도와 전략성이 중시되며 커맨드는 플레이어가 스스로 선택해 가는 것이다. 그렇기 때문에 전투는 동료를 향해 공격할 수도 있는 등 자유도가 매우 높게 설정되어 있다. 또한 마법을 선택할 때에 효과가 표시되는 등 친절한 배려도 잊지 않았다.



▶커맨드는 화면 왼쪽 아래의 6종류. 어떤 싸움을 전개할 지는 플레이어의 마음이다



▲전투에 사용하는 주문을 선택할 때 화면 오른쪽 아래에 주문의 효과와 소비 MP가 표시된다

포인트 4 뛰어난 비주얼과 음향 효과

SFC 『Ⅲ』는 그래픽이나 음향의 연출에 철저하게 신경을 썼다. 특히 전투 신에는 배경이나 몬스터가 공격할 때의 움직임과 음향이



▲밤의 BGM은 별도의 곡이 아니라 낮의 BGM을 편곡한 것





▲▶같은 배경이라도 밤과 낮의 차이에 따라서 분위기 일신

발군의 현장감을 느끼게 한다. 또한 마을에서는 밤이 되면 BGM의 곡조가 조용하게 변하고 잠들어 버린 마을의 모습이 아름답게 표현되어 있다.

포인트 5 주사위 놀이장, 격투장의 놀이방법 체크

모험 도중에 잠깐 쉬는 듯한 느낌으로 즐길 수 있는 오락시설도 시리즈의 재미중 하나. SFC 『Ⅲ』에서는 이러한 시설로서 「몬스터 격투장」과 「주사위 놀이장」이 있다. 특히 주사위 놀이장은 시리즈 최초로 등장한 장소로 여기에서는 장내의 맵상을 골을 목표로 주사위를 이용하여 전진하는 것이다. 골에 도착하면 강력한 무기나 호화 상품도 받을 수 있다. 그중에는 주사위 놀이장에서만 구할 수 있는 아이템도 있기 때문에 꼭 거치도록 해야 한다.



▲몬스터 격투장은 어떤 몬스터가 이길지에 돈을 걸 수 있다



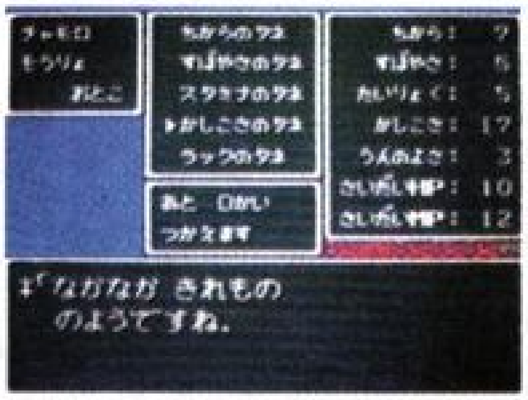
▲멈춰진 맵에 따라서 적과 전투가 벌어지거나 능력치에 변화가 생기는 등의 이벤트가 발생

주인공과 동료의 성격이나 직업 결정순서

여기에서는 실제로 모험을 시작할 때의 흐름에 따라서 주인공의 성격결정이나 동료를 등록하는 순서를 알아 보도록 한다. 또한 성격은 40종류 이상이 있지만 현재 밝혀진 것만을 모아 아래 표로 만들어 보았다. 물론 이러한 성격이

성격일람	뜻
ごうけつ	호걸
らんぼうもの	난봉꾼
ねっけつかん	열혈한
いのちしらず	죽음을 두려워하지 않고
まけずぎらい	지기 싫어함
のんきもの	무사태평
タフガイ	터프가이
あたまでっかち	왕자병 걸린 놈
しあわせもの	행운아
せけんしらず	세상물정에 어두움
なきむし	울보
あまえんぼう	응석꾸러기
しょうじきもの	정직맨
がんこもの	완고함
ぬけめがない	빈틈이 없다
きれもの	수완가
さびしがりや	쓸쓸해하다
ずのうめいせき	두뇌명석
わがまま	제멋대로
がんばりや	파이팅 맨
なまけもの	게으름뱅이
ロマンチスト	로맨티스트
おとこまさり	남자 못지 않음
みえっぱり	허영꾼
ラッキーマン	럭키 맨
くろうにん	세상물정을 잘안다
むっつりスケベ	무뚝뚝한 호색가
등 40종류 이상	

어떤 영향을 미치는 지는 아직 비밀이지만 단어의 뜻을 통해 상상해 볼 수 있다.



▲성별이나 직업이 같아도 성격에 따라서 능력의 차이가 생긴다

주인공은 질문 대답에 따라 성격이 결정된다

주인공의 성격은 성격판단 테스트에 의해 질문에 대답하면 자동으로 결정된다. 우선 처음에는 생년월일을 입력하고 계속되는 예(はい) 또는 아니요(いいえ)로 대답하면 된다. 그리고 어느정도 진행되면 최후의 질문이 나오는데 이것은 이벤트 형식으로 이루어져 있다. 여기에서는 단지 대답만이 아니라 직면하는 문제에 대해 플레이어가 어떻게 대처하는가가 관건이 된다.

▼▶주인공의 이름을 입력한 후 성격을 결정하게 된다





◀▼최후의 질문은 자신이 스스로 행동하는 이벤트 형식. 판단을 고뇌하는 장면도…

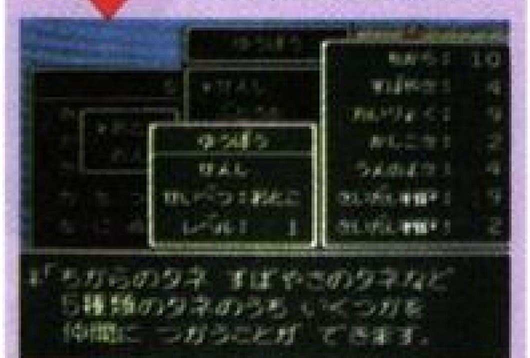
▶최후의 질문이 끝나면 드디어 성격 결정

동료의 등록은 「등록소」에서

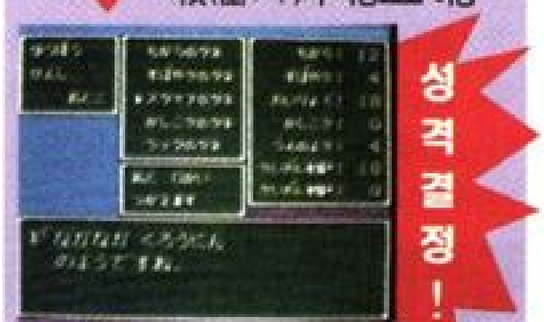
동료는 리더의 가게 2층에 있는 「등록소」에서 등록할 수 있다. 등록의 순서는 우선 이름, 성별, 직업을 설정한다. 그리고 마지막으로 5종류의 씨앗(種, タネ)을 사용하면 끝나게 된다. 이 씨앗에 따라서 능력치가 변화하여 그 동료의 성격이 결정된다.



이름, 성별, 직업을 설정



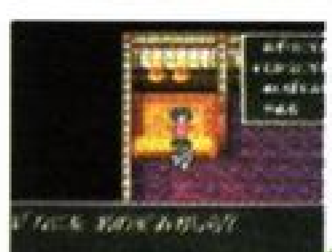
그후에는 성격을 결정하는 씨앗(種, タネ)의 사용으로 이동



성격결정!

루이다의 주막에서 파티 편성

모험을 함께하게 될 동료는 루이다의 가게 1층에 있는 주막에서 만날 수 있다. 주막에는 이미 전사, 승려, 마법사 등 3인이 등록되어 있기 때문에 이 3명으로 파티를 구성해도 된다. 자신이 좋아하는 동료를 추가하고 싶을 때에는 우선 2층의 등록소에서 등록을 하면 된다. 파티 편성은 용자를 제외한 모든 동료는 자유롭게 편성할 수 있다. 자신만의 편성으로 모험을 떠나보자.



◀등록소에 등록된 동료면 루이다의 가게에서 언제라도 파티에 추가시킬 수 있다



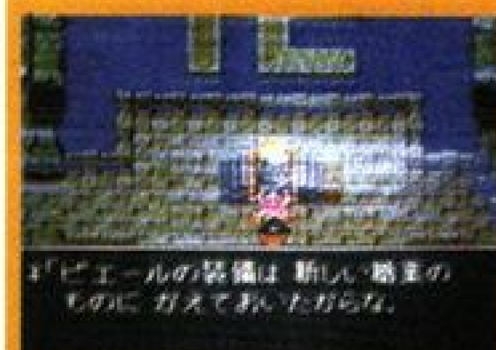
▶편성은 플레이어의 마음대로 이지만 서로 결점을 보완해 주는 편성이 가장 이상적이다

다마의 신전에서 전직 가능!

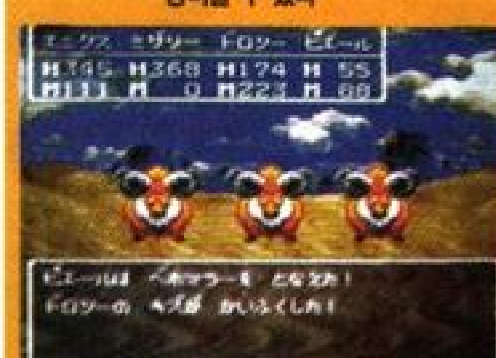
용자 이외에는 「다마의 신전」에서 전직이 가능하다. 이미 익혀둔 주문 등은 전직 후에도 남기 때문에 주문을 사용하는 전사 등 전직 기능만 잘 이용하면 동료를 강화할 수도 있다.



전직 후에는 레벨1부터 다시 경험을 쌓아야 한다. 능력치는 모두 전직 전의 반으로 준다



전직하면 가지고 있는 물건 중에서 장비할 수 있는 것을 선택하여 장비할 수 있다



전직에 따라 회복 주문을 사용할 수 있는 무투가도 탄생된다

모험의 기점 아리아한 마을

여기에서는 모험의 출발지점이 되는 「아리아한」 마을을 소개하도록 한다. 마을은 성을 둘러싼 형태로 이루어져 있으며 무기상이나 도구상 등의 상점이 형성되어 있다. 물론 여행을 떠나기 전에 이

러한 가게들에서 준비를 갖추어야 한다. 주인공은 이 마을에서 용자 올데가의 아들로 태어나 자랐다. 그렇기 때문에 마을에는 주인공의 가족도 있는 듯하다. 또한 마을이나 성 사람들과 이야기해 보면 올데가의 이야기나 모험에 도움이 되는 지식이나 주변 지역의 정보 등도 얻을 수 있다.



◀왕으로부터 루이다 가게의 위치를 듣는다

▼마을 사람들이 「밤」에 관한 정보도 준다



아리아한의 성

성에서는 모험의 목적이 되는 「마왕 바라모스를 쓰러뜨려라」는 사명을 왕에게 받게 된다. 또한 모험 중에는 각국의 왕을 만날 때마다 모험의 내용을 기록할 수 있게 된다.



▲왕은 「모험의 서」에 기록을 해준다. 새로운 나라를 방문하면 반드시 왕을 찾아봐야 한다

루이다의 가게

점내에는 주막이나 등록소 외에 돈을 맡길 수 있는 은행도 있다.

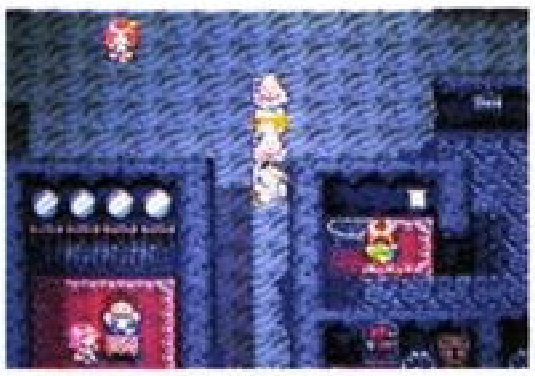


◀멤버를 바꿀 때에는 주막으로

▼은행에 맡길 수 있는 것은 돈뿐

교회

교회에서는 전투 중에 힘이 다하거나 독에 의해 감염된 동료를 회복시킬 수 있다.



▲주문도 교회에서 풀 수 있다

무기상

여기에서는 무기를 사는 등 몬스터와의 싸움에 대비할 수 있다. 가게 내에서는 올데가의 이야기도 들을 수 있다.

품 격		가격(G)
내 용	일본어	
노송나무 막대기	ひのきのぼう	5
쇠 막대기	こんぼう	30
동 양날 검	どうのつるぎ	100
삼베 옷	ぬののふく	10
여행자의 옷	たびびとのふく	70
가죽 갑옷	かわのよろい	150
가죽 방패	かわのたて	90



▲가게에서 파는 최고의 물건을 사고 싶어!

도구상

도구상에는 모험 중에 도움이 되는 약초나 독을 해독하는 풀 등의 아이템을 팔고 있다. 가게에 따라서는 무기를 취급하고 있는 곳도 있다. 또한 SFC 『Ⅲ』에서는 9개까지 한꺼번에 살 수도 있다.

물 건		가격(G)
내 용	일본어	
약초	やくそう	8
해독 풀	どくけしそう	10
키메라의 날개	キメラのつばさ	25
냄비 뚜껑	おなべのフタ	50

본가

본가에는 주인공의 어머니와 할아버지가 살고 있다. 모험의 도중에 돌아와 보면 어머니가 주인공의 동료들을 맞이하여 하룻밤 휴식을 취할 수 있게 해준다.



◀▼어머니가 맞이하는 방법에도 낮과 밤의 차이가 있다

여관

여관에 묵으면 중간전원의 HP와 MP를 완전히 회복할 수 있다.



▲근처에 본가가 있으므로 이용회수는 줄지도

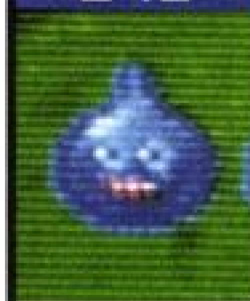
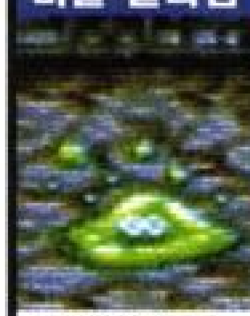
아리아한 마을의 주변을 탐색!

「해안의 동굴」과 「낮익은 탑」을 소개

이제부터는 모험 초반의 무대가 되는 「해안의 동굴」과 「낮익은 탑」을 소개하도록 한다. 이 두 곳의 정보는 아리아한의 사람들과 이야기해 보면 얻을 수 있다. 우선 두곳의 맵과 함께 내부의 모습을 살짝 들여다 보도록 하자. 그리고 그 지역 안에 나타나는 몬스터에 관한 공격 방법 등도 알아보기로 한다.



▶이 근처에서도 가장 약한 슬라임. 하지만 때로 지어 나타나기 때문에 방심은 금물

슬라임	큰 까마귀
	
몸을 흔들며 몸 전체로 공격해 온다. 떼를 지어 있을 때에는 주의!	날개를 흔들며 공격. 특수한 공격은 없다
외뿔 토끼	**큰 개미핥기**
	
목을 흔들며 자기의 뿔로 공격해 온다. 공격력은 비교적 낮은 편	긴 혀를 내밀며 공격해 오며 힘이 좋은 편이다
버블 슬라임	**인면 나비**
	
통상 공격 외에 독 공격도 사용하는 몬스터. 해독 풀을 준비하자	재빠른 움직임을 가진 몬스터. 마법사의 주문으로 공격 명중율을 낮출 수 있다
개구리	
	점프 공격이 강력한 개구리. 특수공격은 없다

아리아한 서쪽의 「해안의 동굴」

모험을 시작하여 최초로 방문하게 되는 곳이 바로 이 「해안의 동굴」이다. 이 동굴의 입구는 아리아한 대륙의 서쪽 부두에 있다. 최초의 던전이라고는 하지만 무작정 들어가는 것은 위험하다. 탐색하기 전에 지상에서 어느정도 경험을 쌓아 두는 것이 좋다. 물론 그 안에서는 어떤 일이 벌어질지도 모르기 때문에 마을에서 준비를 철저히 하는 것도 중요하다.



◀동굴의 입구로 들어가면 작은 방이 나온다. 그리고 더 아래로 내려가는 계단이…

「해안의 동굴」 B1F와 B2F

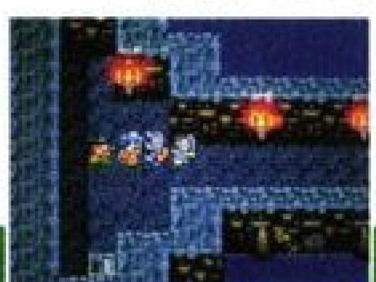
여기저기에 횃불이 켜 있는 암석 동굴. 왠지 두려운 기분도 들지만 이 동굴은 생각보다 그렇게 넓지는 않다. 지나다니는 길도 미로처럼 얽혀 있는 것이 아니기 때문에 그다지 어려움은 없을 듯 싶다. 물론 동굴 내부에는 보물상자가 몇개정도 있으므로 그것을 모두 찾는 것이 급선무이다.



◀지하 2층에서 보물상자 발견!

섬 한가운데 솟아 있는 「낯익은 탑」

아리아한의 마을에서 곧바로 서쪽 바닷가로 가면 외딴 섬을 만나게 될 것이다. 이 섬의 한가운데 서 있는 것이 바로 「낯익은 탑」이다. 주위의 지형으로도 알 수 있듯이 육지에서는 곧바로 들어갈 수 없다. 어딘가 이 탑으로 통하는 통로가 있음직도 하지만 아직 확실히는 알 수 없다. 또한 탑에 무엇이 있는지도 마을 사람으로부터는 상세한 정보를 얻을 수 없다. 역시 탑으로 가서 자신의 눈으로 확인할 수밖에 없다.



◀탑에는 지하도 존재한다



▲통로를 발견하여 탑에 도달한 일행!

「낯익은 탑」 B1F-3F

「낯익은 탑」은 지하 1층에서 지상3층까지 4층으로 구성되어 있다. 내부는 매우 정돈된 느낌을 주며 위로 올라 갈수록 복잡한 구조로 이루어져 있다. 군데군데 외벽이 없는 부분도 볼 수 있으며 출현하는 몬스터도 역시 「해안의 동굴」보다 훨씬 강력하다.



▲탑 안에도 사람이 살고 있다



▶3층까지 올라가면 주변의 풍경도 변화

레베

★여행의 휴식지

★상점도 구비되어 있다

★연구를 좋아하는 노인이 있다

대자연에 둘러싸인 평화로운 마을. 모험자들의 피로를 씻어주는 휴식의 장소이다.

큰 늪지

마을의 중앙에는 연꽃 잎이 떠 있는 큰 늪이 있다. 인상좋은 할머니가 있다. 아무래도 할머니의 남편은 연구를 좋아하는 것 같은데… 도대체 어디에 있는 것일까?



◀우측에 보이는 것이 아줌마의 집같다

도구상

터번	160
약초	8
해독초	10
정수	20
키메라의 날개	25

여기 도구상에는 "갑옷(かぶと)"으로서 장비할 수 있는 "터번(ターバン)"을 팔고 있다. 누가 장비할 수 있을까?



▲모험 초반은 "약초"와 "키메라의 날개"를 잊지말자!

무기와 장비 상점

브론즈나이프(ブロンズナイフ)	80
동 양날 검(どうのつるぎ)	100
풀베는 낫(くさりがま)	320
가죽 갑옷(かわのよろい)	150
무술복(けいこぎ)	80
거북이 등껍질(カメのこうら)	330
가죽 모자(かわのぼうし)	80

이곳에서 권장하고 싶은 것은 "풀베는 낫(くさりがま)". 예리한 날로 공격하면 그야말로 시원스런 배틀을 할 수 있다. "거북이 등껍질"도 주목하자. 직업은 한정되어 있지만 부담없고 단단한 품목이다.



▶무투가에는 무술복이 좋다

이자나이의 동굴

봉인을 풀지 않으면 진행할 수 없는 던전

아리아한의 탐색이 끝나면 유저를 기다리는 최대의 난관! 미지의 세계로 여행하기 위해서라도 통과하지 않으면 안되는 장소이다. 단, 그렇기 위해서는 동굴의 봉인을 풀 필요가 있다. 도대체 어떤 방법을 사용하면 좋을까? 여기까지 모험을 진행해 온 유저라면 쉽게 알 수 있을 것이다.



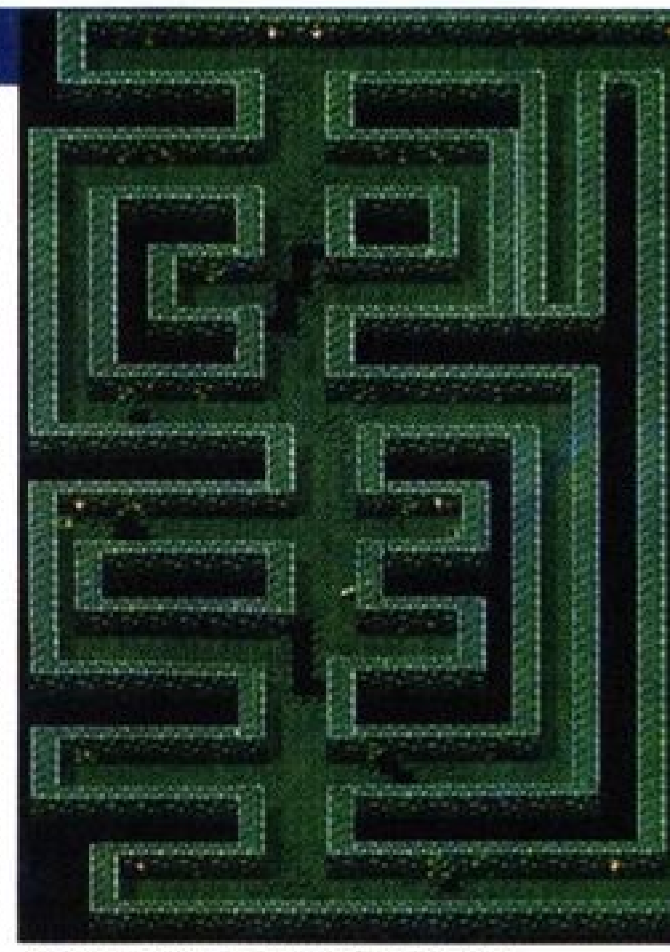
◀동굴에 들어가면 바로 나타나는 장소에 한사람의 노인이 기다리고 있다. 노인이 말하는 대로 이대로는 그냥 진행할 수 없다



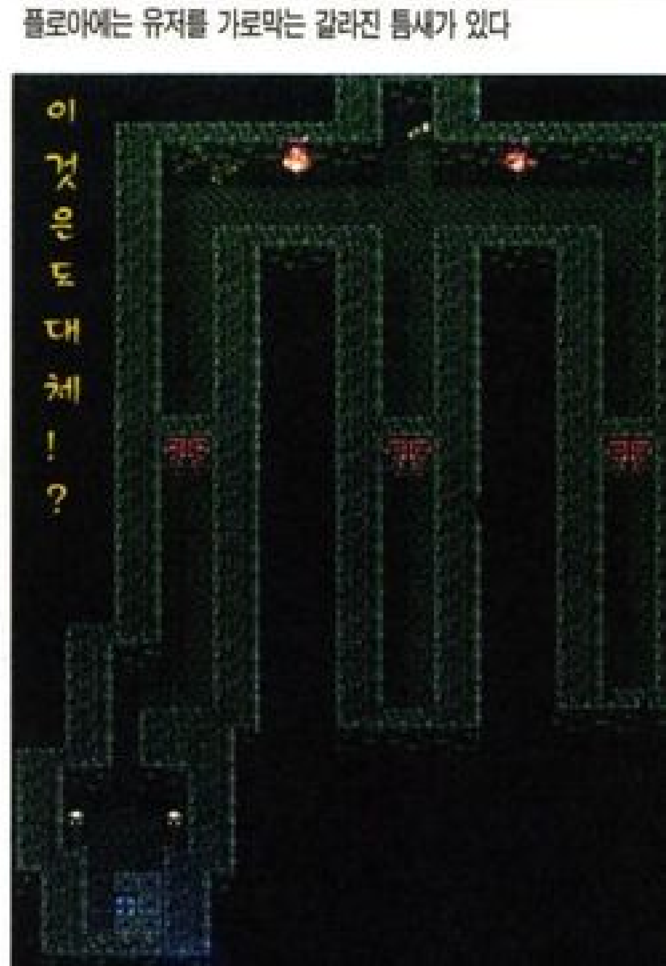
▶돌 벽으로 막혀 있으므로 열쇠를 입수하지 않으면 열리지 않는다. 만약 벽을 부술만한 것이 있으면 몰라도…



▶푸르게 빛나는 의문의 소용돌이를 발견했다. 이것이 소문으로만 듣던 여행의 문일까?



플로어에는 유저를 가로막는 갈라진 틈새가 있다



♣로마리아

★멋있는 성

★멋진 인생체험을 할 수 있다

♣꽃이 가득한 성과 마을

높게 솟아 있는 성벽 안에는 마을이 펼쳐져 있다. 아름다운 샘물과 화단이 정비되어 있어 상당히 로맨틱한 곳이다.



◀무기와 장비의 상점, 도구상과 같은 건물안. 지하에도 뭔가 있는 듯



▶창에서 빛이 들어오는 신비스런 교회

♣용자는 유명인?

마을 사람들 중에는 드디어 아리아한의 용자가 찾아와, 마왕을 퇴치해준다고 믿고 있는 사람도 있다. 마왕의 존재를 믿지 않는 사람도 있지만…



◀이런 작은 남자아이라도 용자를 잘 알고 있다. 왠지 유명인이 된 듯한 기분이 든다

♣용자 올티가의 소문

왕은 올티가의 일까지 알고 있다. 어쩌면 이 부분이 유저가 가장 기다렸던 곳이 아닌가 생각된다. 이 나라의 왕은 기분파라서 혹시 중대한 부탁이 있으면 들어줄지도 모른다.



▶매우 기분 좋은 듯이 보이는 왕

♣마을 사람들은 모두 친절

마을 사람들에게 말을 걸면 여러가지 어드바이스를 들을 수 있다.



◀문지기 병사이지만 몬스터의 침입을 막고 있다



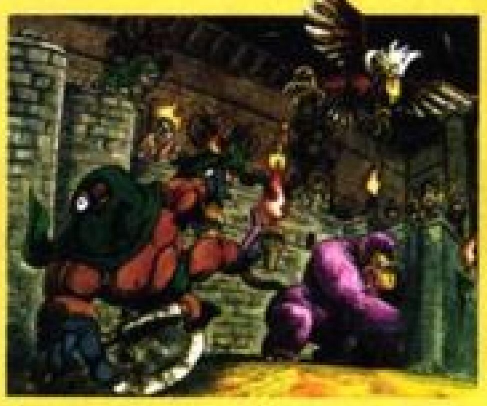
▲도구의 사용방법까지 가르쳐 준다. 고맙기도 하지

드디어 출현! 몬스터 격투장

몬스터 격투장SFC 드래퀘3에서 또하나의 색다른 맛이 있다. 바로 몬스터 격투장이다. 스타디움에서 싸우는 몬스터 수마리 중에서 최후에 남는 몬스터를 맞추는 것이다.

최후에 남는다고 생각하는 몬스터의 도박권을 사면 시합을 구경할 수 있다. 약한 몬스터일수록 살아남았을 때 상금이 많다. 과연 이 게임을 플레이하는 유저는 많은 돈을 벌 수 있을까?

몬스터 격투장에서 플레이 방법



① 도박권을 사자
살아남는다고 생각하는 몬스터의 도박권을 매장에서 사자. 유저의 레벨로 가격이 바뀐다.

② 시합을 구경
몬스터끼리의 시합을 구경하자. 손에 땀을 쥐는 박력넘치는 신. 과연 유저의 예상은 적중할까?

③ 상금을 받자
예상이 적중하면 상금을 받을 수 있다. 약한 몬스터일수록 적중했을 때 상금이 많다.

④ 예상가에게 물어보자
예상가에게 물어보면 다음 시합의 예상을 5G로 가르쳐 준다. 그런데 정말로 맞출 수 있을까?

주의!!

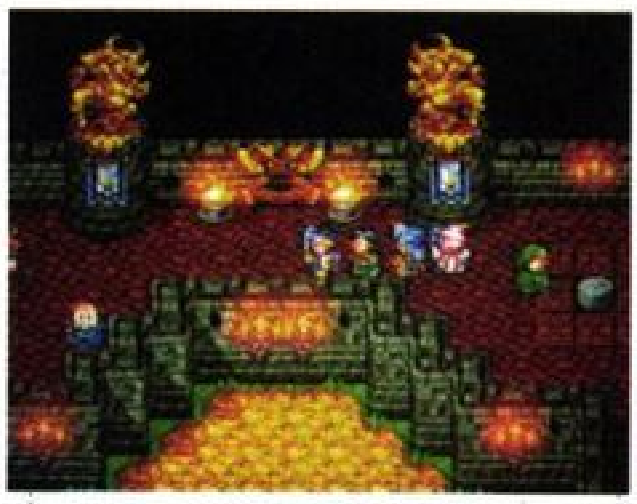
몬스터 격투장을 이용하는 유저에게

몬스터의 도박권은 1회의 시합에 1장밖에 살 수 없다. 이길 것 같은 몬스터를 몇마리나 선택할 수는 없다.

♣여기가 입구이다.!!



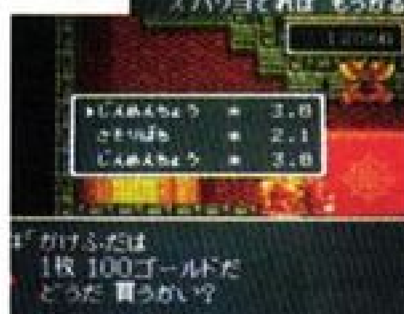
▲어딘가의 계단을 내려가면 그곳에는 몬스터 격투장이 이다. 왠지 비밀 클럽같은 분위기가 난다



▲열심히 관전하고 있는 사람들. 여러분들도 도박권을 사보자



▶판매원에 말을 걸면 도박권을 살 수 있다



◀대전 몬스터들의 배율을 체크하고 나서 사자



◀도박권을 사면 몬스터들의 시합이 시작된다



▲최후에 이긴 몬스터의 도박권을 가지고 있으면 시합종료시에 G를 받을 수 있다

체크

★몬스터 격투장은 어디에 있는가?

몬스터 격투장은 하나밖에 없는 게 아니다. 세계중에 몇개나 존재하고 있는 듯하다. 넓은 장소를 필요로 하기 때문에 큰 건물 지하에는 반드시 체크해야 한다.

카자브

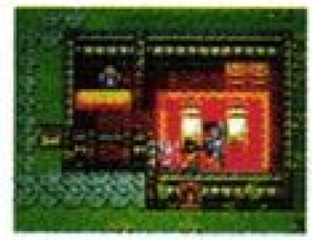
★ 산으로 둘러싸여 있다

★ 술집이 인기

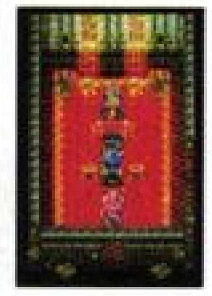
★ 상점 문을 빨리 닫는다

★엘프의 전설이남아 있는 로맨틱한 마을

주위가 산으로 빙 둘러싼 분지로 된 마을. 아름다운 나무들과 마을 사람들의 목을 적셔주는 큰 호수도 있다. 마을 어딘가에 엘프의 전설을 믿는 순수한 마음을 가진 사람이 있다고 한다.



▲여관 침대에서 잠깐 쉬자



▶교회 안에서 묘지로 나올 수 있다

★할아버지가 있는 늪

마을 중앙에는 작은 섬이 떠 있는 큰 늪이 이다. 이 섬에는 건너는 다리가 있어서 언제라도 들어갈 수 있다. 여기에서는 우두커니 혼자서 서 있는 할아버지가 있다. 가서 말을 걸어보자.



▶할아버지는 밤에도 서 있다

★위대한 무투가의 묘지

교회 옆에 있는 묘지의 맨 중앙에는 맨손으로 곰을 쓰러뜨렸다는 위대한 무투가가 잠들어 있는 묘지가 있다. 위대한 무투가라는 것을 보니까 반드시 참고가 될 듯한 격투기법을 익힐 수 있을 것이다.



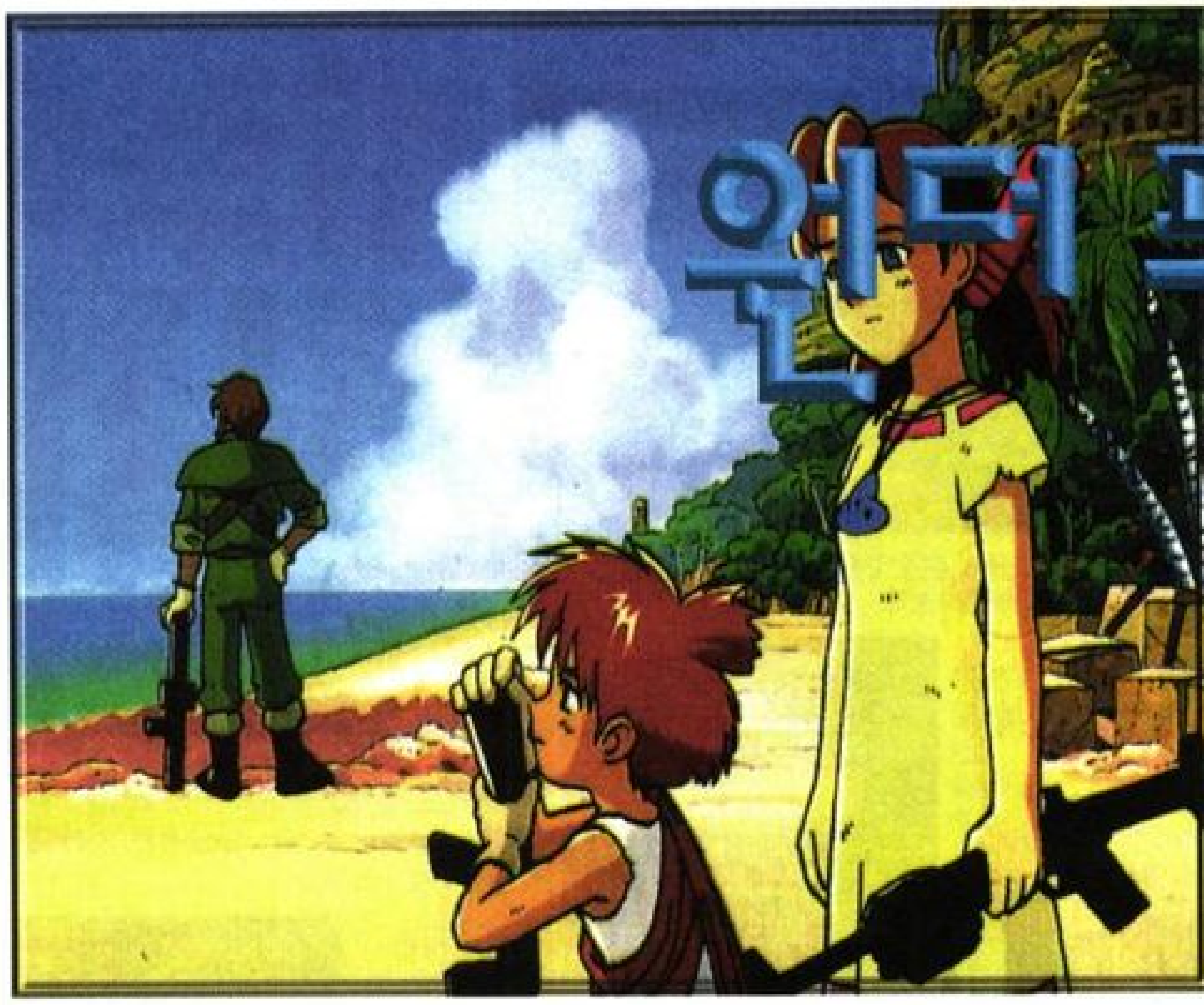
▲도대체 어떤 무투가였을까?

★매진당한 독약

힘이 없는 자라도 한발로 몬스터를 작살낼 수 있는 독약. 옛날은 이 마을의 도구상에서 팔고 있었다고 하는데… 무기와 장비의 상점에 가보았는데 역시 팔고 있지 않았다. 하나라도 어딘가에 없을까?



▲마을 안을 계속해서 돌아다니면 하나정도는 발견할지도 모른다



분석 일기를 미리 본다!

원더 프로젝트 J2



장 르	커뮤니케이션 어드벤처	현지 발매일	96년 11월 22일
제작사	에닉스	현지 가격	9,800엔

이달에는 스페셜 기획으로 특별히 조제트의 일기를 독자 여러분에게 공개한다. 블루랜드에서 조제트가 여러 장소로 갔을 때 처음으로 알게된 것을 써 놓았다. 물론 실패도 많이 하고 있기 때문에 조금 부끄러워 하는 면도 있지만 이것을 읽는 것만으로 블루랜드의 각양각색의 분위기를 느낄 수 있게 될 것이다.

조제트의 성장 일기 1

요리는 '맛(味)'이 중요! 그런데 '맛(味)'이 뭘까

보통의 여성이라면 요리정도는 할 수 있을 것이다. 더욱 맛있는 요리를 만드는 법은 책을 통해 알 수 있지만 조제트에게는 '맛'의 차이를 아직 느끼지 못한다.



▲요리책대로 조리하면 될까?



▲'맛'으로는 실패한 듯하다

조제트의 성장 일기 2

팔 힘만 있으면 나도 차력사가 될 수 있을까?

구청 앞 광장에 '페리니자'라는 사람들이 왔다. 춤추는 것과 쇠사슬을 끊는 것을 봤지만 쇠사슬은 팔의 힘만으로 끊을 수 있을 듯한데…





▶단순히 구경하는 것보다는 조제트도 참가하고 싶은 듯한데

조제트의 성장 일기 3

고양이를 차면 찍 소리도 못할 것 같은 느낌이 든다

이웃집 어부 아저씨가 도둑 고양이 때문에 골치가 아프다는 이야기를 듣고 조제트는 고양이를 걷어 차 버리려고 생각한다. 비슷한 것으로 연습을 했기 때문에 확실하게 찍소리도 못하게 할 수 있다.



▲어부 아저씨에게 은혜를 갚을 절호의 기회이다



▲쓰레기 장에 있던 고양이를 발로 차면 찍소리도 못한다

조제트의 성장 일기 4

성인 여자는 우아해야만 한다

처음 만났을 때「베에에에…」하고 조제트를 놀렸던 포코. 조제트는 그 녀석을 아주 싫어하지만 포코 정도의 어린 소년에게는 교양있게 대해주는 편이 오히려 낫다고 생각한다.





◀포코는 매우 쓸쓸한 얼굴을 하고 있다. 왠지 불쌍한 느낌이…

▼포코의 달리기 실력은 뛰어나다. 그 녀석을 이기려면 연습을 꾸준히 해야할 것 같다





조제트의 성장 일기 5

'펄'과 「친구」가 되었다고 할 수 있을까?

언제나 상냥하게 대해주는 펄이 「친구가 되어 주지 않을래?」라고 말을 걸어 왔다. 그런데 「친구」가 뭘까?



▲펄은 언제나 우아한 목소리로 대해 준다

조제트의 성장 일기 6

친구의 말에 귀기울이는 것도 성인의 조건이겠지?

사파이어에게 「조제트가 걷어찬 고양이는 나쁜 녀석이 아니야」라는 이야기를 들었기 때문에 오늘은 그 고양이와 화해한다. 시바를 태워주면 고양이도 매우 좋아하겠지.





◀고양이가 용서해 줄까?　▲조제트가 한 일은 약자를 괴롭힌 일이다

조제트의 성장 일기 7

역시 공부를 하지 않으면…

오늘은 배에서 하루종일 공부했다. 여러가지 책을 읽어서 머리에 input해 두었다. 초보적인 말부터 비행기를 조종할 수 있을 때까지 암기했다.



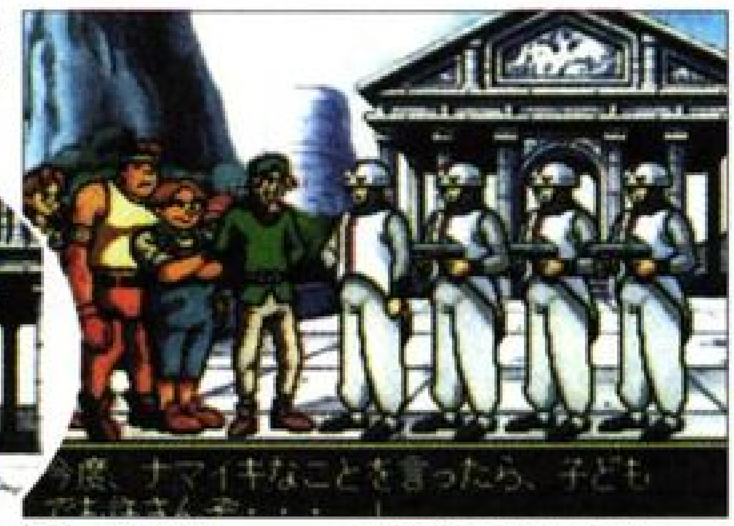
▶책을 읽으면 조제트는 기력이 매우 떨어진다. input의 시기는 아침 기상 직후가 가장 좋다

조제트의 성장 일기 8

자신을 지키기 위해서는 싸워야 한다

실리코니아 군의 격투장에 가면 배틀러 군인들이 블루랜드 사람들을 괴롭히고 있다는 이야기를 듣는다. 조제트는 마을 사람들을 대신해서 그들을 응징한다.





◀싸우는 법은 영화를 보면서 공부했다구

▲조제트의 도전장을 내동댕이쳐 버린다면!

조제트의 성장 일기 9



추억을 만드는 일은 즐거워야만 한다.

갑자기 돌펀호 앞에서 만난 이후로 이곳저곳에서 자주 마주치는 아놀드. 나의 가슴을 계속 주시 해서 싫었는데 대신 축제도 같이 가게 되고… 하지만 좋은 추억이 될 듯하다.





◀말에 요점이 없는 듯한 아놀드. 하지만 웬지 마음이 끌리는데… 어째서일까? 조제트가 고장난 것일까?

조제트의 성장 일기 10

일하기 위해서는 체력을 길러야 한다

여러가지 일을 암기하기에는 돈이 상당히 소비된다. 때로 움직이지 않으면 안되지만 체력이 없으면 곧 피곤해져 버린다. 오일이 필요한 것일까?





▲입구의 병사와 싸움도 했지만 최근에 들어서는 문을 곧 열어준다

◀탄광 안은 넓고 위쪽에는 무서운 동물들이 지나다녀 피곤해지기 쉽다

PS 연구실



박취연

PS 엑스포와 E3쇼에서 유감없이 실력행사를 보여준 플레이 스테이션. 900만대라는 기적적인 출하대수를 기록하면서 신모델을 선보였지만 그리 만족스러운 선물은 아닌 듯 싶다. 앞으로 RPG가 쏟아져 나올 것을 대비해 메모리 카드 패키지를 선보였지만 이것 역시 새턴이나 N64 패키지 상품에 비하면 조금은 협소한 느낌이 든다. 하지만 SCE는 처음부터 자사 제품에서 덤핑이나 가격인하는 기대하지 말라고 선포한 바 있기에 그리 크게 실망되지는 않는다. 옷도 세일을 안하는 브랜드가 명품으로 인정되 듯 플스역시 명품이 되기 위해서 굳건히 19,000엔대를 고수하는 것이 아닐지…

이달의 기대작

- 장 르 : 반중력 RCG
- 제작사 : SCEI
- 발매일 : 96년 11월 8일
- 가 격 : 5,800엔



와이프 아웃 XL

거의 깨짐없는 화려한 그래픽에 긴장감 넘치는 웅장한 사운드까지. 레이싱을 좋아하는 유저들은 『와이프 아웃 XL』을 한마디로 말해 환상적인 소프트라고 표현한다.
스피드는 반중력 상태로 떠서 가기 때문인지 엄청나게 빠르며 여기에 터보를 먹고 스피드 라인까지 밟으면 리지 레이서보다 3배는 빠른 스피드를 즐길 수 있다. 최신작이라고 할 수는 없지만 안해 보면 두고 두고 후회할 지도…



900만대 돌파한 PS 비하인드 스토리

무에서 유를! 이것은 플레이 스테이션이 비디 게임기로서 성공하게 된 배경을 한마디로 일한 말이다.

가전 제품의 거물 소니가 게임 업계에 뛰어들시 주위에서는 우려의 소리가 높았다. 과연 임계에서 막강하게 군림하고 있는 닌텐도의 벽을 뚫고 들어갈 수 있을까 하는 의문이었. 그러나 94년 12월 3일 PS가 발매된 지 3년 채 되지 않은 현재 세계에서 가장 많이 팔린 세대 게임기로 자리 잡게 되었다.

소니는 세계 제 2차 세계대전 이후 가정용 전 제품에서 단연 세계 최고의 기업이 되었다. 는 일본의 전체 부흥기와 맞물린 이유도 있었만 더 중요한 것은 워크맨과 같은 뛰어난 제이 있었기에 가능했던 것이다.

물론 소니의 제품에 실패가 없었던 것은 아니. 콜롬비아 영화사 인수와 같은 엄청난 시행오도 겪어야 했고 베타 방식 비디오와 같은 패의 고배도 맛보아야 했다. 또 게임 업계에 출한 후에도 그리 평탄했던 것만은 아니었다.

1989년 닌텐도의 게임보이 개발 이후 소니의 임기 개발팀들은 닌텐도측에게서 심한 문책을 았다고 한다.

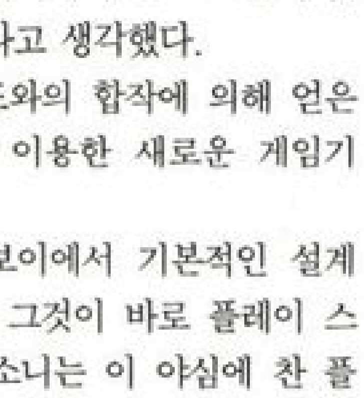
슈퍼컴보이 발매 18개월 전, 소니는 닌텐도 슈퍼컴보이용 CD-ROM 드라이브를 제작하 계약에 서명했으며 이 드라이브는 소니의 주에 따라 슈퍼 디스크라고 불리게 되었고 90년 슈퍼컴보이가 엄청난 성공을 거두게 되자 소니는 닌텐도와의 합작이야 말로 그들이 찾고 있던 확실한 발판이라고 생각했다.

그리고 소니는 닌텐도와의 합작에 의해 얻은 노하우로 CD-ROM을 이용한 새로운 게임기 개발을 시작하였다.

이 게임기는 슈퍼컴보이에서 기본적인 설계를 따온 신형 게임기로 그것이 바로 플레이 스테이션이었다. 그리고 소니는 이 야심에 찬 플레이스테이션을 1991년 여름 CES쇼에 출품하였다. 그러나 닌텐도는 갑자기 CD-ROM의 제작선을 필립스로 변경하였으며 소니는 완전히 헛물만을 켜는 신세가 되고 말았다.

그러나 소니의 꿈은 여기서 좌절되지 않았다. PS-X라고 불리우는 신형 32비트 게임기가 켄 쿠타라기에 의해 디자인되어 있었던 것이다. 켄 쿠타라기는 슈퍼컴보이 사운드 시스템 제작에 참여한 경력이 있으며 남코에 있는 친구와 함께 새로운 시스템에 대한 비전을 갖고 있었다. 그가 생각한 게임기의 비전… 그것이 바로 현재 플레이 스테이션의 모체가 된 것이다.

1994년 12월 소니의 플레이 스테이션은 U.K사나 남코와 같은 우수한 서드파티들의 참여 속에 발매를 시작하게 된 것이다.



플레이 스테이션을 성공으로 이끈 켄 쿠타라기

마케팅에서도 단연 소니의 압승

1995년 플레이 스테이션의 최초의 미국 시장 광고는 애플 컴퓨터사의 매킨토시 '1984' 캠페인 광고를 제작했던 LA 소재의 치아트 데이에서 출발한다. 이것은 17세 이상의 청소년들이 게임을 플레이할 때는 정신적으로 콘트롤러를 마구 눌러대는 17세 미만의 나이로 돌아간다는 관점을 겨냥하였다. 소니는 폴리곤맨을 마스코트로 창조하려 했던 시도를 취소한 후, 광고 캠페인에는 플레이 스테이션의 마스코트인 소피아와 투신전을 사용했다.

TV에서는 번개같은 고속 점프 장면과 게임 플레이의 빠른 장면, 캐릭터의 태도, 조롱하는 듯한 말투 등 특징적인 것들에 초점을 맞추었다. TV 광고에서는 소니 브랜드가 강조되지 않았지만, 제품 구입의 시점에서는 일반적인 구매자인 부모들의 관심을 끌기 위한 중요한 요소가 되었다.

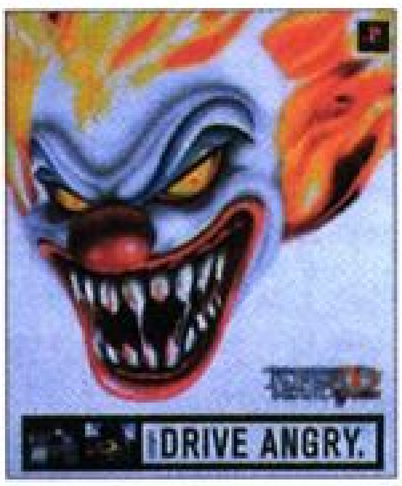
소니 플레이 스테이션 최초의 광고 캠페인은 세가의 우월성에 도전하려는 것은 아니었다. 그러나 1996년 모든 상황은 완전히 바뀌었다. 세가의 광고는 지난해 소니의 아이디어를 그대로 복사한 듯 한 분위기를 풍겼으며, 닌텐도 광고 또한 마찬가지였다.

『크래쉬 밴티쿠트』의 광고는 밴티쿠트 슈트를 입은 괴상한 사람을 광고에 이용해서 다양한 연령층의 게이머들에게 화제가 되었다. 이것은 마치 이제는 닌텐도 세계 속의 마리오를 잊고 플레이 스테이션의 세계로 들어오기를 열렬히 갈망하는 듯한 인상을 주는 그런 광고였다.

또한 『트위스티드 메탈2』의 광고를 통해서는 광고의 정통성을 추구한 수준높은 기획으로 확실한 광고 효과를 노렸다.

그렇다면 소니의 마케팅이 정말 세가나 닌텐도의 스탭들이 두려워할 정도로 잘 된 것일까? 솔직히 말해 소니의 광고가 플스 판매 1위로 자리굳힘을하는데 100%로 효과를 발휘한 것이라고는 할 수 없다. 하지만, 세가와 닌텐도와 비교했을 때, 소니는 올 96년 한 해에는 제일 뛰어난 마케팅 효과를 거둔 셈이고 플레이 스테이션은 앞으로 광고나 기술력에 있어 계속 시대을 앞서나갈 것이 틀림없다.





◀소니의 광고는 포스트모더니즘을 지향함으로써 1996년 세가에게서 선두자리를 빼앗아 버렸다

전세계에 플스 제작 툴 공급

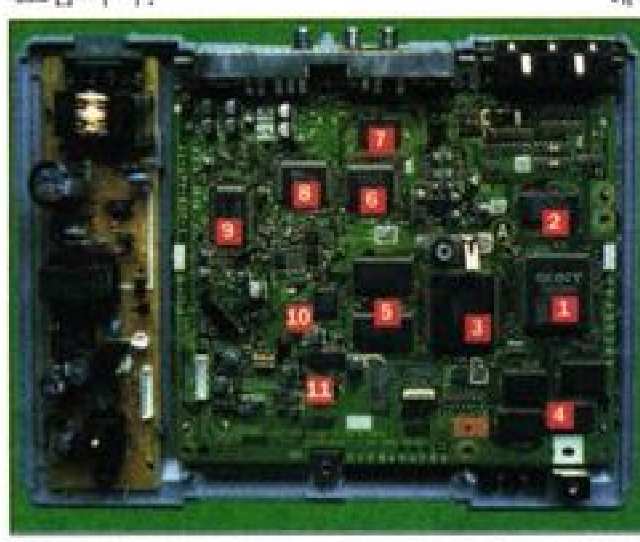
'let's create'는 소니가 플레이스테이션을 만든 이래 최고의 아이디어가 될 것이다. 이 플레이스테이션용 게임을 만들기 위한 팩에는 특별히 제작되어진 검은색의 플레이 스테이션과 시리얼 케이블, 그리고 몇가지의 소프트웨어를 합쳐 1,200$에 판매된다. 이 시스템의 가장 기본적인 것은 MAC이나 PC에서 자신의 게임을 만든 뒤 플스에서 구동시킨다는 것이다. 소니는 인터넷에 기반을 둔 이 게임 제작 그룹을 지원할 것이며 이 그룹의 멤버들은 서로 정보와 게임들을 교환하게 된다.

PC 게임의 가장 좋은 점은 개발자들에게 있어서 개발상의 제약이 전혀 없는 open space라는 점이다. 즉 누구라도 ID나 마이크로 소프트처럼 게임 개발자로서의 길을 걸을 수 있는 것이다. 이로서 소니는 플스용 게임 제작자들을 세계 곳곳에 두게 된 것으로 여기에서 제작된 게임들의 우선권을 갖게 된다.



플레이 스테이션 본체 내부도

플레이 스테이션의 마더 보드는 플레이 스테이션이 출시된 이래로 오직 파워 서플라이와 몇가지 부품만이 바뀌었을 뿐이다. 이 사진은 플레이스테이션의 본체 내부의 모습이다.



1 중앙연산장치(30MIPS의 33MHZ R3000)로서 66MIPS의 기하학 전송 엔진(Geometry Transfer Engine), DMA 콘트롤러, 그리고 소니의 특허제품인 80MIPS의 MDEC 비디오 압축해제 하드웨어를 포함하고 있다. MDEC는 풀스크린의 고화질 영상을 재현할 수 있게 지원할 뿐만 아니라 램에 그래픽의 압축을 풀어 준다.

2 오퍼레이팅 시스템 롬으로서 스위치를 켰을 때, 시동사운드와 플레이 스테이션의 로고를 띄우면서 부팅을 순차적으로 실행시켜준다.

3 그래픽 프로세싱 유니트(GPU)로서 스크린에 표현되는 모든 것을 통제한다.

4 2MB DRAM(메인 램)

5 1MB VRAM(비디오 램)

6 ADPCM의 24 채널사운드를 재생시켜주는 16BIT 사운드 프로세싱 유니트

7 512KB 사운드 램

8 CD-ROM-XA 컨버터를 포함하고 있는 CD 콘트롤러(혼합된 오디오와 CD 데이터 8개를 동시에 실행하게 해준다)와 버퍼 램.

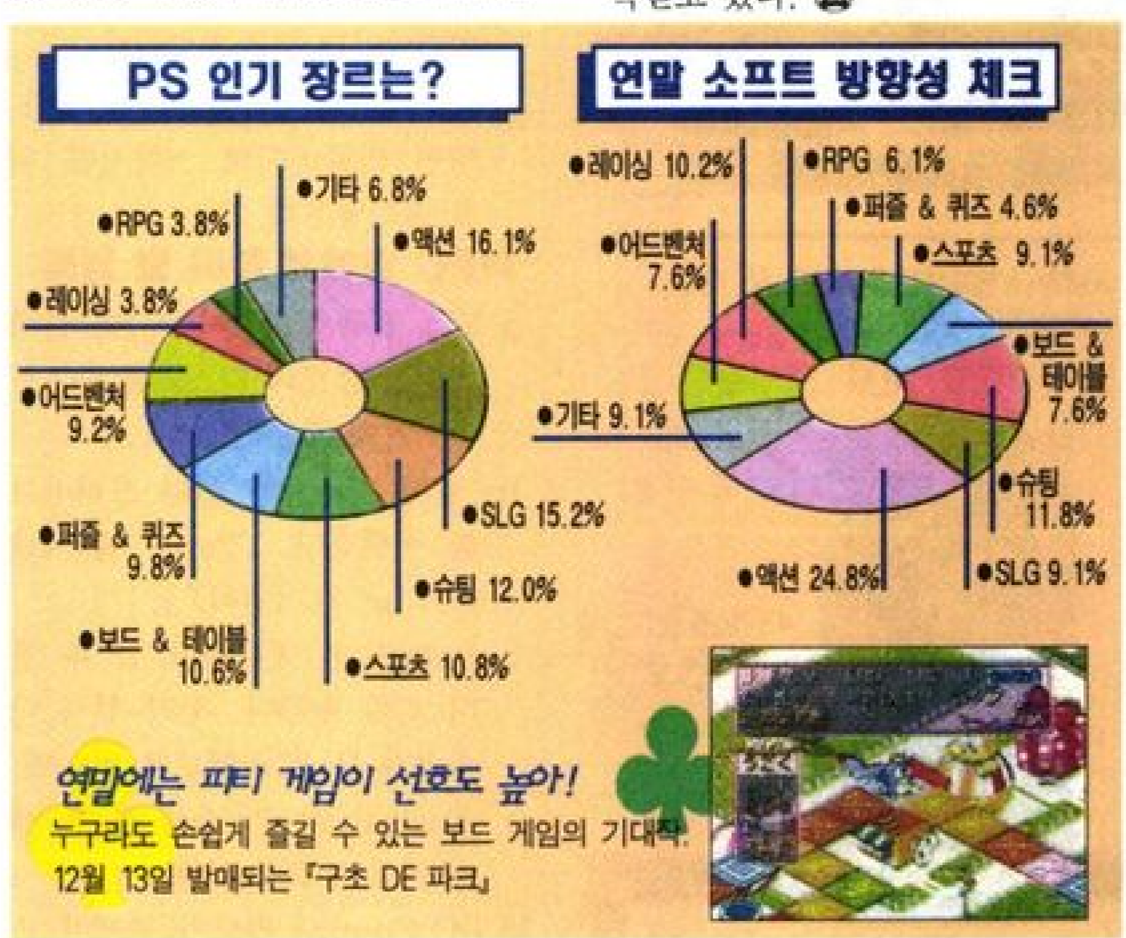
9 CD 드라이브를 위한 디지털 신호 프로세서(DSP)로서 이 칩은 플레이 스테이션이 발표된 이후로 약간 업 데이터되었다.

10 16BIT 디지탈 오디오 컨버터

11 비디오 디코더와 인코더로서 TV에 NTSC(미국), PAL(유럽)같은 신호를 공급해 준다.

PS 전국시대 돌입!

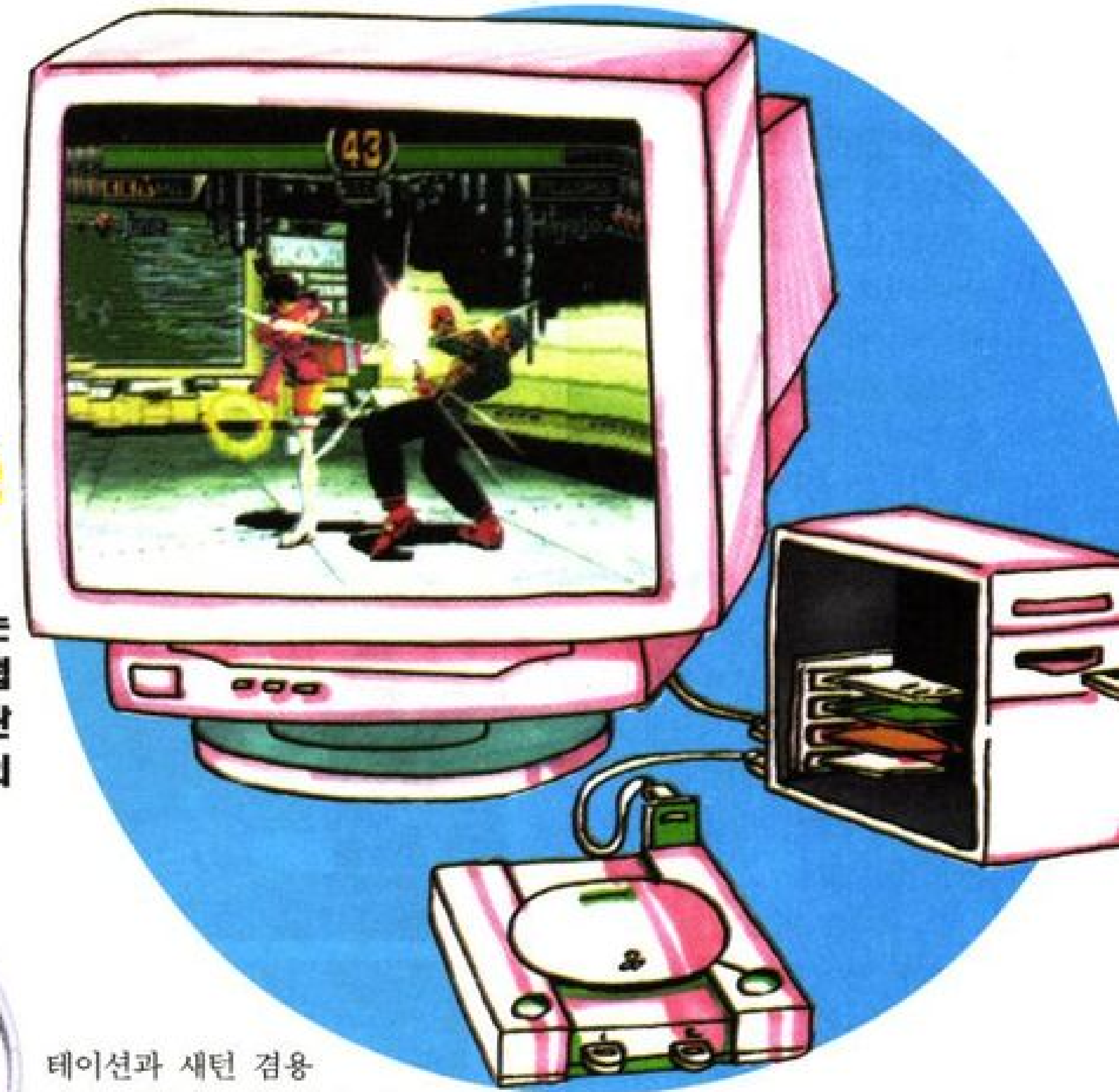
이번 연말을 기해 600 타이틀을 넘어서는 PS 소프트는 12월 발매되는 타이틀만 약 80개가 넘는다. 이러한 버라이어티 풍부한 PS 라인 업은 단연 3기종 중에서도 으뜸이며 장르에 있어서도 기타 장르에 속하는 이색 타이틀의 분포도 역시 제일 높다. 그 중에서 12월 6일 발매 예정인 SCE의 『파라파라파』는 이제까지와는 전혀 다른 색다른 감각을 전해주는 새로운 타입의 액션 게임으로 주목받고 있다.



연말에는 파티 게임이 선호도 높아!
누구라도 손쉽게 즐길 수 있는 보드 게임의 기대작.
12월 13일 발매되는 『구초 DE 파크』

개조코드 찾아내는 PC 컴스 대해부!

PS 액션 리플레이 & PC Comms Package



컴스 링그는 액션 리플레이의 기능을 완벽하게 지원하는 액세서리로서 자신이 원하는 소프트의 개조 코드 번호를 직접 탐색할 수 있도록 지원하는 패키지 상품이다. 이번호에는 지난 액션 리플레이 특집 기사에 이어 액플의 파트너인 PC 컴스의 설치방법과 그 기능에 대해 알아보았다.

설치와 시작하기

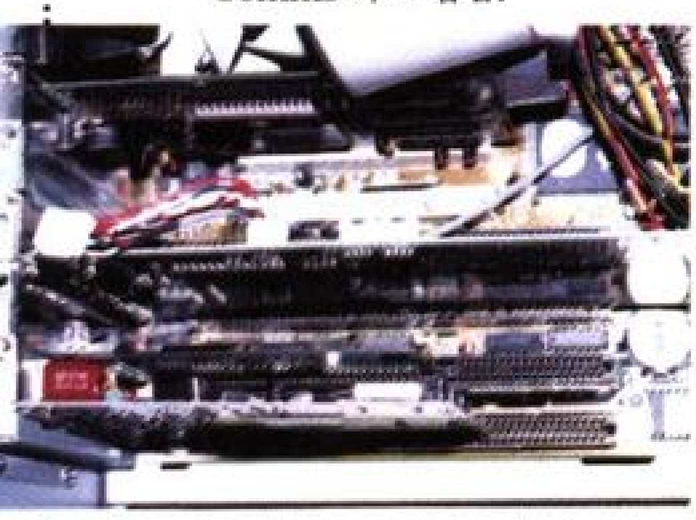
「설치시 필요한 준비물」

●액션 리플레이, Comms 카드, 패러럴 케이블, 드라이버
★플레이 스테이션과 386 이상의 컴퓨터



▶설치하기 전에 각 부품을 미리 점검해 둔다.

①하드웨어를 연결하기 전에 PC와 게임기의 전원을 먼저 끈다.
②빈 슬롯(ISA타입)에 PC Comms 카드 삽입.



▲밑에서 두번째, 나사를 조이지 않은 카드가 Comms 카드

③제공되는 병렬 케이블을 PC Comms 보드에 연결.



◀케이스를 닫기 전에 보드의 점퍼 상태를 반드시 확인해 둔다. 점퍼는 수직으로 꽂는다

④액션 리플레이 카트리지를 게임기에서 뺀 후, 병렬 케이블을 카트리지에 연결한다. 플스 유저는 카트리지 뒷면 빈 슬롯이 있는 것에다 연결하면 된다.
⑤케이블이 카드에 단단히 연결되었는지 확인한다. 카드 역시 PC에 단단히 삽입되어 있어야 하며, 카트리지도 게임기에 제대로 연결되었는 지를 확인한다.
⑥게임기와 PC의 스위치를 켠다. 액션 리플레이의 스위치를 위로 올려놓는다.

■PC 상에서 해야 할 일들:

a.도스 프롬프트(예:C:\)에서 제공되는 플로피 디스크를 PC 드라이브에 넣는다.

b. 설치 디스크가 있는 드라이브를 선택한다. (Type 'A: <엔터>' or 'B: <엔터>')

c. 'Install A: C:' 라고 친 후 엔터 키를 누른다. 만약 설치 디스크가 B: 드라이브에 있다면, 'Install B: C:' 라고 친 후 엔터 키를 누르면 된다.

d.PC Comms 카드가 플레이 스테이션과 새턴 겸용이기 때문에 메뉴에서 플스 사용자와 새턴 사용자를 위한 설치 메뉴가 보인다. 플스 사용자는 당연히 'P' 자를 누르면 프로그램이 설치된다.

e. 프로그램이 설치되면, Comms 카드의 I/O 포트를 설정해야 한다. 조금 전에 카드를 삽입하기 전에 확인해 두었던 점퍼를 떠올리며 화면에 나오는 그림과 동일하게 맞추어 준다.

★참고로, 사운드 카드에서 미디를 지원하는 것이 있는데(사블 계열), 이런 경우의 사용자라면, I/O 포트를 330이 아니라 320으로 맞추어 주는 것이 가장 무난하다. Comms 카드를 보면 기판에 번호가 인쇄되어 있는데 보드에 '1124'라고 써 있는 분은 '(1124 Board only)' 표를 참고하시고, 그 외의 분들은 '(All other boards)'표를 보고 점퍼를 맞추어 주시면 됩니다.
국내에서 구입하신 분이라면, 두번째 표를 보시고 맞추어 주시면 됩니다.

〈1124 Board only〉

Jumper1 (J1)	Jumper2 (J2)	IO Port
Closed	Closed	300
Open	Closed	310
Closed	Open	320*권장*
Open	Open	330

〈All other boards〉

Jumper1 (J1)	Jumper2 (J2)	IO Port
Closed	Closed	300
Closed	Open	310
Open	Closed	320*권장*
Open	Open	330

Open : 점퍼를 꽂지 않은 상태
Closed : 점퍼를 꽂은 상태
★자료 출처 : www.datel.co.uk/comms_faq

f. 점퍼를 맞추고 나면, 이제 프로그램을 업그레이드해야 하는데, 주의하실 점은 함께 제공되는 업그레이드 프로그램을 사용하시지 마시고, 통신 상에서 제공되는 최신 버전으로 업그레이드하시기 바랍니다. 최신 버전은 1.93이며, 인터넷 다텔 사이트나 국내 게임 동호회에서 구할 수 있습니다.

➔주의하실 점

여기서 필자는 몇번의 실패를 맛보았습니다. 이유는 설치 디스크에 있던 업그레이드 프로그램 때문이었는데 카드와 함께 제공되는 버전 업그레이드 프로그램을 실행하면 액션 리플레이 본 프로그램이 몽땅 날아가버립니다.
병주고 약주는 격인지는 몰라도 액션 리플레이에 치트 코드를 넣다가 실수로 리셋을 눌러 액션 리플레이션의 로고가 안뜨는 경우, 대부분 복구할 수가 없는데 이 Comms 카드

를 이용하면 다시 살릴 수 있고, 초기에 제공되는 치트 코드의 내용을 바꿀 수가 있습니다.

g. 이제 도스 프롬프트 상에서 'ACTION'이라고 치면 본 프로그램으로 들어가게 됩니다.



▶초기 메뉴 화면

고장난 액션 리플레이 회생 시키기

먼저 최신 버전(1.93)의 업그레이드 프로그램을 구합니다.

① 액션 리플레이(이하 액플)와 Comms 카드를 연결한다.

② PC상에서 PSX 디렉토리를 만든 후, 업그레이드 프로그램의 압축을 푼다.

③ 플스의 전원을 넣은 후, 소니 로고가 지나간 뒤 액플의 로고가 뜨지 않는 것을 확인한다. (참담한 기분?!)

④ PC상에서 UPGRADE 배치 화일을 실행시키면 몇가지 메뉴가 보이는데… 눈여겨 볼 것은 현재 자신이 사용하고 있는 Comms 카드의 I/O 포트 번호를 확인한 후, 자신의 플스가 PAL 방식인지, 아님 NTSC 방식인지를 메뉴에서 설정합니다. (참고로, 국내에 돌아다니는 플스는 대부분 NTSC 방식입니다. PAL 방식은 유럽에서 쓰이는 TV 주사 방식입니다.) 다음 국가 설정을 하면 됩니다. (물론, JAP로 설정해야겠지요. 대부분의 플스가 일본제품이니까.)

⑤ 업그레이드를 시작합니다. 화면에서는 Searching for PSX… 라고 나오는데… 상태가 좋지 않은 액플이 신호를 보내줄 리 없지요. 이 메시지가 뜨면, 플스의 리셋 스위치를 한번 눌러 줍니다. 그럼 PC상에서는 몇개의 화일이 액플로 전송되고, 업그레이드를 마치게 됩니다. 리셋을 눌렀던 플스는 다시 소니 로고를 띄운 뒤 액플의 로고를 다시 보실 수가 있을 겁니다. 아마 버전이 1.93으로 높아져 있을 것입니다. Select Game Code에 보면, 종전보다 더 많은 게임 코드들이 들어가 있는 것을 보실 수 있습니다.

새로운 치트 코드 탐색 Step By Step

치트 코드 검색기 사용하기&새 코드 만들기

●이 장치는 2메가 바이트의 램을 가지고 있습니다.이 램은 플레이어 수, 시간, 에너지를 저장할 때 쓰입니다. 램에는 2만개의 저장 가능한 장소가 있습니다. 값은 0부터 65535(16진수 0부터 FFFF)까지의 값을 넣을 수 있으며, 이 코드 검색기는 유저의 치트 코드 값을 찾기 위하여 모든 저장 가능한 장소를 검색합니다.

■Beginning a Code Search(코드 조사 시작)

■PSX에서 :

a. 플스를 켜고 액션 리플레이 메뉴로 들어갑니다.

b. START GAME 메뉴 옵션을 선택, START GAME WITH OUT CODE 옵션을 선택해 게임을 시작합니다.



▲스페이스 바를 누르면 데이터를 읽기 시작한다

➜주의하실 점

만약 액션 리플레이를 이용하지 않고 게임을 시작하게 되면, Comms는 작동하지 않게 됩니다. 만약 이미 치트 코드를 가지고 있다면, 치트 코드와 함께 게임을 실행할 수도 있습니다.

Comms는 액션 리플레이가 동작할 때만 제 기능을 발휘합니다.

■PC에서 :

ACTION.EXE를 실행한 후 메뉴 1번 '코드 조사 시작'을 선택합니다.

만약 이미 존재하는 게임의 치트를 이용하고 싶으면 그냥 '치트 선택' 화면을 선택, 해당 게임의 코드를 넣어 주면 됩니다.

치트 코드 조사 기본 테크닉

■플레이어 수와 체력을 무한대로 늘리는 코드 예제입니다. 플레이어 수는 3대, 에너지 바는 꽉 차 있다고 가정합시다.

a. 게임을 시작하면, 플레이어 수 3, 에너지가 가득 차 있습니다. 이때 코드 조사를 시작합니다. 조사는 ACTION 프로그램의 '코드 조사 시작' 메뉴를 선택, 스페이스 바를 누르면 됩니다.

b. 메모리 덤프가 끝날 때까지 기다립니다. - 이 작업을 하는 동안 게임은 일시 정지 상태에 있게 됩니다. 그럼 플레이어 수, 또는 에너지를 조금 닳게 해봅시다. '감소치' 옵션을 선택, 'L' 버튼(키보드)을 누른 다음, 스페이스 바를 누르면 감소된 값을 검색하게 됩니다.
이 작업이 끝나면, 프로그램은 얼마나 많은 경우의 수가 존재하는 지를 화면에 출력해 줍니다.
(사용자 컴퓨터의 성능에 따라서 시간이 조금 걸립니다. 잠시 기다려 보세요.)

c. 플레이어, 또는 에너지를 다시 한번 닳게 한 후, 위의 방법(감소치 검색)을 다시 실행합니다. 그러면 위에서 처음 나왔던 경우의 수보다 적은 경우의 수가 남게 됩니다.
(화면에 얼마만큼의 경우의 수가 남았는 지 나타납니다.)

d. 이제, 게임을 다시 시작하게 되면, 플레이어 수가 3, 에너지가 꽉 찬 상태가 됩니다. 여기에서 다시 코드 서치를 시작합니다. 이번에는 위와는 달리 숫자가 증가했으니 증가치를 조사합니다. 키보드 'G'를 누르면 됩니다. 만약, 경우의 수가 40가지 정도가 남거나 검색을 끝내고 싶다면, 키보드 'F'를 누르면 조사를 마치게 되며, 코드 테스트로 건너뛰어도 됩니다.

e. 10초 이상 플레이어 수, 에너지가 줄지 않으면 'E'키를 눌러 조사하는 값과 일치하는 값이라고 설정해 줍니다. 만약, 경우의 수가 40가지 이하이거나, 더이상 다른 방법으로 검색하기를 원하지 않을 경우 'F'키를 눌러 검색을 종료할 수 있습니다.

f. 이제, 다음과 같이 메모리 주소와 값이 검색하는 것과 일치하는 주소가 출력이 됩니다.
아래 내용 중에는 플레이어 수 / 에너지 무제한 값을 가지는 코드가 포함되어 있습니다.

♣ 무엇이든 간에 당신이 찾는 값이 다음과 같이 출력됩니다.

0604268D 0003 0002 0001 0003
06067824 FFEE FDE2 4FFE FFEE

♣ 위에 두 가지 경우는 모두다 가능성이 있습니다. 그러므로 어떤 코드를 무한 플레이어 수 / 에너지를 위해 사용할 것인지 결정을 내려야 할 것입니다.

♣ 기본적으로 코드는 모두다 시험해 보아야 합니다. 그러나 어떤 코드들은 게임을 멈추게 합니다.
(만약 이런 경우에는 게임을 리셋시킨 후 다시 로딩해야 합니다. 액플과 Comms 카드를 사용 가능한 상태로 만들어야 합니다. 코드를 사용해도 코드 리스트는 PC 안에 남아 있으나 다시 시작하는 것이 바람직합니다.)

♣ 리스트를 보고 하나씩 시도해 보는 것이 보다 빠른 방법입니다. 각 줄은 메모리 주소(예: 8자리 디지트 값 '05C4268D')와 변수 값으로 구성되어 있습니다. (예: 8자리 디지트 '0003 0002 0001 0003'). 변수 값은 변경된 순서로 나열되어 있습니다.

♣ 처음 4자리 값(예: '0604268D' 주소에 '0003'값)은 메모리 검색시 처음 스페이스를 눌렀을 때 찾아낸 값입니다. 이 줄에 의하면 플레이어 수가 3임을 짐작할 수 있습니다.

060428D 0003 0002 0001 0003

치트 코드같은데….

♣ 만약 에너지 값을 찾는다면, 먼저 게임에서 에너지 바가 감소될 때의 값을 보아야 합니다.
이것은 플레이어 수와는 달리 쉽게 눈에 띄지 않습니다. 에너지 바는 가득 차 있을 때를 100으로 보는 경우가 종종 있습니다.

♣ 이 값은 16진수로 0063으로 리스트에 나타나게 됩니다. (16진수 63은 십진수 100입니다.)
그러므로 처음 에너지가 가득 차 있을 때는 '0063' 값을 먼저 찾아야 할 것입니다.
♣ 만약 찾고 있는 치트 코드와 비슷한 것을 찾았다면, 간단하게 실험해 볼 수 있습니다. 시험을 원하는 코드 리스트를 선택한 후 스페이스 바를 누르면 됩니다. 또한 원하는 값을 좌우 커서 키를 이용하여 바꿀 수도 있습니다.
♣ 리스트 코드에 'ON:' 이라는 글자가 보이면 게임에 적용된 것입니다. 게임에서 플레이어 수 또는 에너지가 감소하는 지를 확인할 수 있습니다.

만약 플레이어 수/에너지가 떨어지지 않으면 그 리스트가 바로 당신이 원하던 치트 코드인 것입니다.
만약 코드 적용 후에 아무런 변화가 없으면 다시 스페이스 바를 눌러서 메뉴 화면으로 복귀, 다른 코드를 시험합니다. 만약 게임이 멈추거나 게임기에서 응답이 없으면 그 코드는 적절하지 못한 코드이므로, 다시 시작해야 합니다. (다른 코드를 시험하기 위해서 코드 리스트를 남겨놓을 수 있습니다. 게임을 다시 로드할 때, COMMS 프로그램이 활성화되어 있는 지를 확인합니다.)
♣ 치트 코드는 메모리 주소와 값으로 구성되어 있는 것을 잊지 마시기 바랍니다.

실전 치트 코드 찾기

『스타 글래디에이터』와 『킹오파 95』 1P 무적 에너지 찾는 방법

a. PC상에서 「Action」을 실행시켜 메인 메뉴에 들어갑니다.
b. 플스의 액플에서 「START GAME WITHOUT CODES」를 선택, 게임을 시작합니다.
c. 대전형 게임이니 먼저 대전 모드로 실행합니다. 시간은 무제한으로 선택합니다.
d. 게임이 시작되면 PC상에서 「Begin a Code Search」를 선택한 뒤 스페이스 바를 누릅니다. 이때 게임이 멈춘 상태로 있게 되는데, 이때 잠시 기다리면 이것이 1패스로 저장됩니다.


▲플스에서 데이터를 읽어오는 중

➜주의하실 점
여기서 멈추는 이유는 현재 게임에서 쓰이는 변수 값을 저장하기 때문이며, 이것은 이후에 이용되는 비교 대상이 되는 것입니다. 될 수 있다면 처음 에너지가 가득 차 있는 상태에서 시작하시기 바랍니다.

e. 이제 PC 화면에 선택 메뉴가 나오게 되는데, 여기에서는 감소치를 검색하도록 하겠습니다. 키보드에서 L버튼을 누르세요. 그러면 다시 게임 화면이 잠시 멈춘 다음 다시 돌아옵니다. 화면을 살펴보면 상단에 어느만큼의 경우의 수가 존재하는 지 나타납니다.

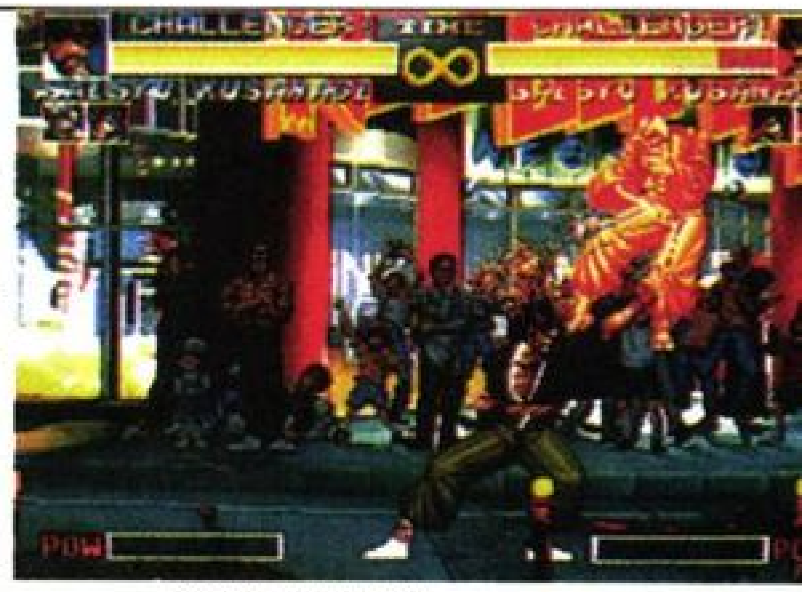

▲감소치/증가치/비교치/동일치/범위 줄이기 선택 화면

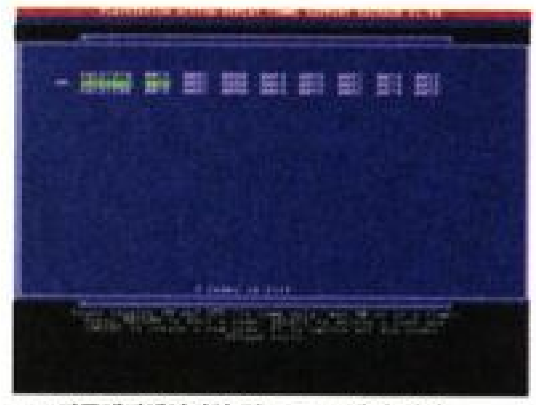
f. 게임상에서 2P로 1P의 에너지를 조금 닳게 한 뒤, 다시 감소치 검색을 시작합니다. 감소치 검색이 끝나면, 화면 상단에 어느만큼의 경우에 수가 남았는지를 나타냅니다.
이 경우의 수를 20~30정도가 될 때까지 계속 반복합니다.
g. 경우의 수가 20~30정도 남게 되었다면 이제 'F' 키를 눌러 검색을 마칩니다. 그러면 화면에는 이제까지 남아있는 경우의 수를 메모리 주소와 해당 주소의 변화된 값을 나타냅니다.


▲상단에 남아있는 경우의 수를 확인

h. 커서 키를 이용해서 짐작이 되는 값에 커서를 옮긴 후 스페이스 바로 실험해 봅니다. 값을 살펴보면 일정하게 닳는 것을 찾아 낼 수 있습니다. (여기에서는 약간의 진수 개념이 필요합니다.) 스페이스 바를 눌러 메모리 주소 옆에 'ON'이 나타나게 한 후, 게임을 살펴봅니다. 에너지가 다시 꽉찬 상태가 아니라면, 그 값은 옳은 것이 아닙니다. 스페이스 바를 다시 눌러 'ON'을 없앤 후, 커서 키를 이용해서 몇 개를 계속 실험해 보면 게임 화면에 즉시 반응이 나타나게 되므로 쉽게 찾아낼 수 있습니다.


▲『킹오파95』의 치트 코드 발견 화면


▲『킹오파95』 1P 무적 화면


▲스타글래디에이터의 치트 코드 발견 화면

i. 시험 적용 뒤 게임에서 에너지가 줄지 않는다면, 그 메모리 주소가 바로 여러분이 찾는 치트 코드인 것입니다. 노트에 메모를 해둡니다.


▲스타글래디에이터 1P의 무적 화면

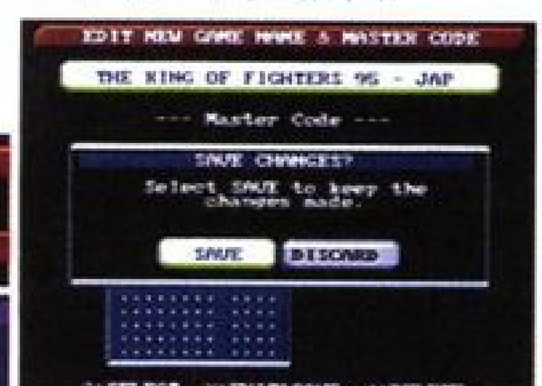
액션 리플레이에 찾아낸 코드 기록하기

a. 액플에 코드를 넣기 위해서 장치를 리셋시킵니다.
b. 메인 메뉴에서 '치트 선택' 옵션을 선택한 후, 「New Cheat」 메뉴를 선택합니다.



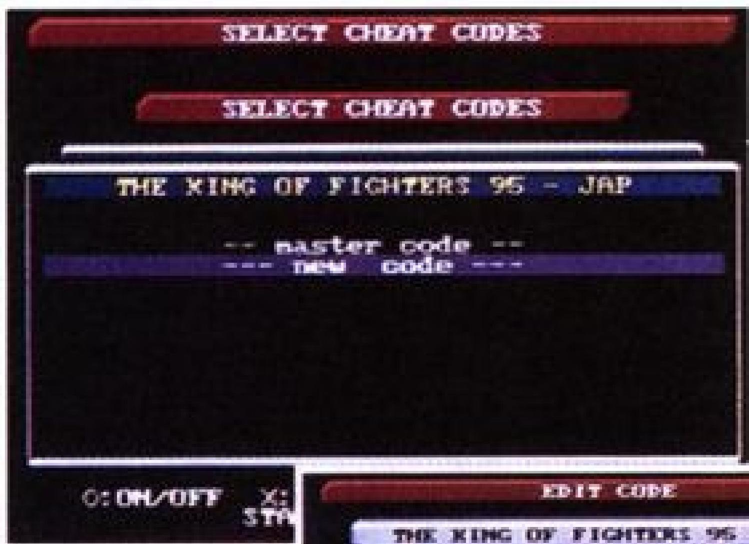
▲New Cheat 선택 화면

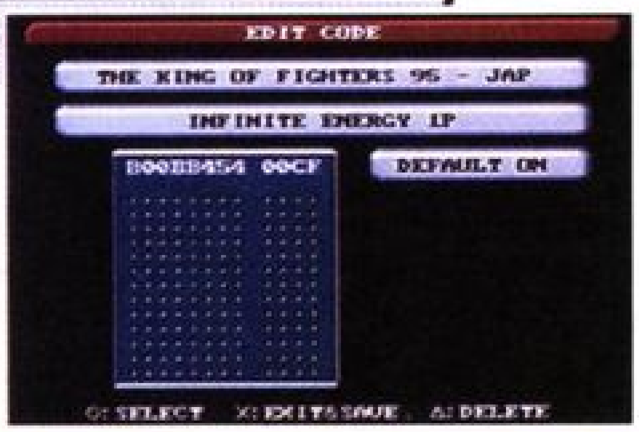
c. 게임의 이름을 넣은 뒤, 「Master Code」는 빈칸으로 남겨 두고 세이브합니다.



▲제목 넣기

d. 새로 저장이 된 게임 명과 「Master Code」, 「New Cheat Code」가 화면에 보입니다.





기능을 하는 것인지 영문으로 간략하게 적습니다.

e.New Cheat Code 화면을 선택 한 후, 「New Cheat De scription」 항목에 어떤 기능을 하는 것인지 영문으로 간략하게 적습니다.

f. 그런 다음, 화면의 우측의 파란 박스를 선택하면, 메모리 주소와 값을 넣을 수가 있습니다. 위에서 찾아낸 주소와 값을 넣은 뒤 세이브 하면 됩니다.

「에필로그」

현재 우리나라에서 시판되는 플스는 대부분이 JAPAN 버전입니다. 아시다시피 소니에서는 일본/미국/영국(유럽)형 플스를 만들어 내고 있으며, 게임 또한 각각 버전이 다르게 출시되고 있습니다. 게임을 구입하게 되면 겉표지에 NTSC 방식인지 PAL 방식인지가 쓰여있고, 또한 J/UK/USA 세 가지 기호로 국가를 나타내고 있습니다. 당연한 이야기이지만, 특정 국가의 게임 치트 코드는 다른 국가의 게임에 적용이 되질 않습니다. 그러므로 치트 코드를 입력할 때 주의를 해야 합니다. 또 한가지, 이번 리뷰를 쓰면서 느낀것은 중국산 액플과 영국산 액플의 차이를 크게 못 느꼈다는 것입니다. 접속도 잘 되었구요. 고생한 것이 있다면, 업그레이드 프로그램 때문에 좀 시달렸다는 것뿐입니다. 통신상에 올라오는 글을 보면 액플과 Comms 카드를 이어주는 케이블의 길이가 짧아야 정상적으로 동작한다고 합니다. 그러나 필자의 경우에는 기본으로 제공되는 1미터 케이블과 486DX-33을 사용해서 손쉽게 게임 개조를 즐길 수 있었습니다.

참고 전설의 오거 배틀

801CCB04는 아이템이 두배 단 XX는 아이템 갯수로서 63으로 해두면 무한. YY는 아이템 종류로 01 02 03 04 05 06 07 08 09 0A 0B 0C 0E 0F 10 11 형태로 증가합니다. 01~8F까지는 무기 아이템, 90~D0까지는 주요 아이템, 9D는 레벨업 아이템, 9E는 MAX HP 아이템. 주로 90대의 숫자들 중에 좋은 아이템이 많다. 분기점에 필요한 아이템은 A0~B0이 많고 몬스터 파워 업은 호박맨을 슈퍼호박으로, 나이트를 뱀파이어 등으로 바꾸는 아이템은 주로 C0~이 많다.

개조 코드 공모

「PC COMMS 링크」를 이용해 뉴타이틀(11월 이후 발매 소프트)의 코드번호를 발견하신 분은 챔프로 보내주시면 PS 소프트를 상품을 드리겠습니다.

★컴스 링크 제품 구입 및 가격 문의 :
용산 게임 본부 (02) 701-1667

★지난호 당첨자 :
이정룡 / 서울시 영등포구 양평동 4가 220번지

보내실 곳

서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층
게임챔프 PS 담당자 앞
(우: 140-133)
마감 : 12월 20일

개조 코드 열람표

게임명	코드번호	효과
에이스 컴뱃	800EDF18 0040	최강의 미사일
	300EDF1C 0027	최강의 건
	800EDF0C 8FFF	최강의 연료
에일리언 트릴로지	8009B490 0064	무한 생명
	8009B49A 0014	무한 탄환
아크 더 래드	801A89FA 000F	무한 에너지
	801A89FE 0006	Blue orbs/power
애틀란타 올림픽	80109758 869F	1P 포인트 99999
	8010975A 0001	상동
	8010975C 869F	2P 포인트 99999
	8010975E 0001	상동
키릭 더 블러드 II	800AB490 00C8	최강의 레이저
	800AB4A2 01F4	최강의 탄환
	800AB4A8 0028	로켓
	800AB450 00C6	고속 스피드
	800AB452 03E8	파워 최대
바이오 하자드	800C8384 007E	무한 에너지
리지 레이서 레볼루션	801DE490 0028	미니카
	801E6508 0028	미니카
	801DCB40 0707	All wins
	801DD380 0001	엑스트라 카
	801DD920 0001	화이트 엔젤
	801DD9B4 0001	13th racing
	8019513C 0001	13th racing kid
오리지널 트랙	801DCC00 0003	초보자 트랙
	801DCC00 0004	숙련자 트랙
	801DCC00 000B	초보자 트랙 엑스트라
	801DCC00 000C	숙련자 트랙 엑스트라
스타 글래디에이터	801D7E0C 00C8	1P 무한 생명
와이프 아웃	8002D614 0000	Pickup over pickup
	80028E68	0000 아이템 반복 사용
전설의 오우거 배틀	80143CA6 00FF	돈
	801CCB04 XXYY	아이템 증식
	801CCB06 XXYY	
	801CCB08 XXYY	
	801CCB7E XXYY	
	801CCB80 XXYY	
아스카 120%	801EDD0C 00C0	1P 무적
	801EDD0E 00C0	2P 무적
	800C147C 0050	1P 항상 120%
	800EDA54 0050	
	800C147E 0050	2P 항상 120%
	801EDA56 0050	
	8009B184 004F	무한시간
섹시 파로디우스	80142DAA 0002	1P 무한
	80142E2A 0002	2P 무한
스타글래디에이터	801D7E0C 00C8	1P 무적
	801D8384 00C8	2P 무적
	801EA8E4 0101	빌슈타인, 카파 고르기
	801EA8E6 0001	
프로젝트 오버 킬	800997DA 0099	AMMO 1
	800997DC 097C	AMMO 2-3
	800997DE 0099	AMMO 4
	800997B6 0164	무적



테일즈 오브 데스티니

장르	RPG	현지 발매일	97년 발매예정
제작사	남코	현지 가격	미정

초기대 RPG중 하나인 테일즈 오브 데스티니의 모습이 조금씩 들어나고 있다. 이번호에서는 이야기의 중심이 될 '렌즈'에 대한 정보와 게임의 무대가 되는 여러 곳의 그래픽, 그리고 전작에서도 그 화려함을 자랑했던 필살기에 대해 소개하겠다.

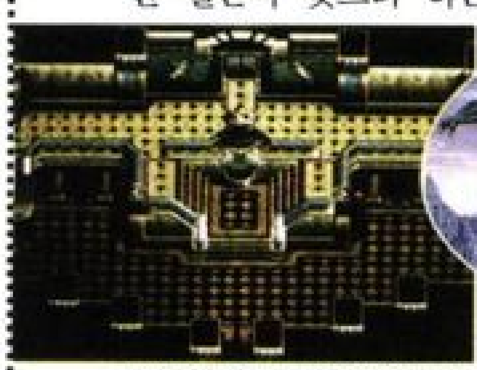
「운명의 이야기」 테일즈 오브 데스티니

이 게임의 제목에서 테일즈(TAILS)는 이야기나 동화를 뜻하고 데스티니(DESTINY)는 운명을 뜻한다. 즉 운명의 이야기라는 의미이다. 과연 주인공과 그의 동료들에게는 어떤 운명에 대한 이야기가 그려질지 의문을 갖게 한다.

스토리의 구심점이 되는 '렌즈'는?

먼 옛날, 이야기의 무대가 되는 행성에는 한 혜성이 충돌한 적이 있었다. 그리고 이때 혜성의 핵은 부서지면서 많은 파편을 남겼는데, 이 물질은 특수한 에너지 반응을 보여 고대의 공중도시나 현재의 이동수단으로서 남아있는 비행용 추진 에너지로 사용되고 있다. 이것이 바로 이야기의 주인공 스탄 엘론이 찾으려 하는 고대문명의 마법 발생원인 '렌즈'이다.

이 '렌즈' 중에서도 최고의 것이 '신의 눈'이라 불리는 것으로 고대에는 고대도시의 수도 다이크로프트에 사용되었지만 현재는 스트레이라이즈 신전의 지하 깊은 곳에 안치되어 있다. 고대문명의 비밀이 바로 여기에 있는 것일까?



▲이곳이 바로 스트레이라이즈 신전



▲지난호에 소개되었던 비행용에도 렌즈가 사용된다



▲이곳이 비행용의 내부

산장의 아름다운 그래픽

테일즈 오브 데스티니의 매력을 든다면 세심한 그래픽과 다양한 던전을 들 수 있다. 이번에 새로 공개된 산장은 게임의 초반에 등장할 예정으로 스토리상 어떤 의미를 가질 지는 미지수이다.



▶밖에서 본 산장. 눈이 내리는 모습이나 우물과 나무 위에 쌓인 곳에도 세심한 그래픽 연출이 돋보인다



◀바닥의 양탄자나 통나무벽, 그리고 나선형 계단역시 매우 인상적이다

게임의 화려함을 더해주는 필살기 퍼레이드

게임의 전투는 SFC용에서 사용되었던 리얼타임 배틀이기 때문에 긴장감 넘치는 전투라는 점은 변함없다. 다음에는 간단한 커맨드 입력으로 구사할 수 있는 필살기들을 살펴보았다.

비연연각



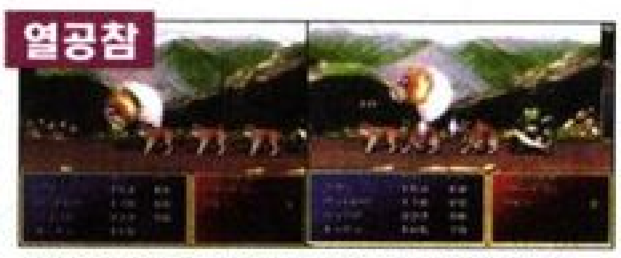
◀우선 적을 차올린 후 점프하여 2연속 킥을 구사하는 화려한 기술

단공검



▲고속으로 회전함에 따라 발생되는 진공의 회오리로 접근해 온 적들을 공격!

열공참



▲앞으로 회전 점프하면서 적들을 차례차례 베어나가는 열공참은 보기만 해도 통쾌하다

접근해 오는 적을 탐지해 주는 편리한 시스템

기본적으로는 전작과 거의 흡사하지만 약간의 개량점이 있다. 적이 화면 밖에서 파티의 앞으로 모습을 들어낼 때 어떤 몬스터가 접근하고 있는가를 탐지해 주는 시스템이 추가됐다. 즉 몬스터가 모습을 나타내기 전에 화살표와 몬스터의 이름이 먼저 나타나는 것이다. 이것에 의해 필살기를 내기 위한 커맨드 입력의 여유를 가질 수 있게 되었다.



▶적이 등장하면 이렇게 화살표와 이름까지 등장한다

체험판 공략!

WILD ARMS 와일드 암즈

장 르	RPG	현지 발매일	12월 20일
제작사	SCE	현지 가격	5,800엔

3명의 주인공을 각각 플레이하여 하나의 만남의 계기를 마련한 뒤 3인 파티로 이야기가 전개되는 신감각 RPG 『와일드 암즈』. 챔프에서는 PS 엑스포에서 입수한 체험판을 통해 발매 직전의 『와일드 암즈』의 매력을 검증해 보았다.



펄가이아에 새로운 전설의 막이 오르고

과거 수호수(守護獸) 가디안의 보호아래 풍족한 녹음과 윤택한 대지였던 펄가이아. 하지만 강철 신체를 가졌다고 불리우는 마족의 돌발적 침공에 의해 가디안의 힘은 대폭 축소되고 초원은 황폐한 황야로 변해가기 시작했다.

세월은 흘러 사람들은 사막 속에서 새로운 문명을 이룩해 나가기 시작했고 동시에 3인의 젊은이를 둘러싼 운명의 수레바퀴도 같이 움직이기 시작했는데…

등장인물

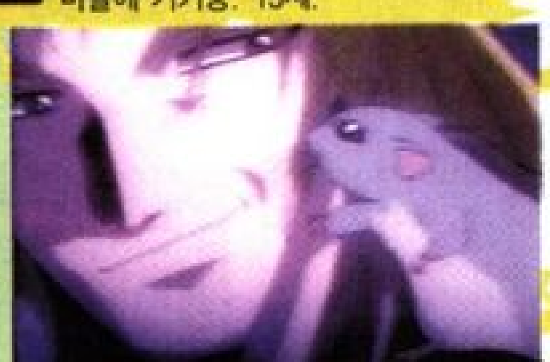


로디 라그나이트

트러블의 해결사 역할을 해주며 각지를 방랑하여 「떠돌이 새」라 불리우는 모험자. 아직 미숙한 점도 있지만 전사가 될 다분한 소질을 지니고 있다. 특수능력으로 암(유적에서 발굴된 기계병기)을 사용할 수 있다. 현재 도시 근교의 서프 마을에 기거중. 15세.

잭 번 브레이스

「절대적인 힘」을 가진 물건을 찾아서 유적을 발굴하는 트레저 헌터. 다람쥐(아정령의 일종) 핸펜이 그의 유일한 파트너이다. 검술을 특수능력으로 가지고 있으며 스피드를 살린 공격을 특기로 가지고 있다. 자세한 사항은 불명이며 현재도 유적을 발굴 중이다. 27세.



세실리아 레인 아델하이드



아델하이드 공국의 공주. 이 세계를 수호하는 가디안과 공명할 수 있는 힘을 가지고 있다. 어렸을 적부터 크란 수도원에서 마법의 수행을 했으며 문장을 조합하여 다양한 마법을 사용할 수 있다. 현재 수도원에서 모든 과정을 마치고 고향으로 돌아갈 예정이다. 17번째 생일을 눈앞에 두고 있다.

정령의 부름, 자신의 사명, 그리고 운명

♣로디 라그나이트의 장

때는 로디가 방랑의 세월에 접어들고 얼마 후 사프마을에서 촌장의 도움으로 생활하고 있을 때.

여느때와 다름없이 다른집의 일을 봐주고 보수를 받아 촌장에게 돌아온 로디는 급히 달려온 마을 사람이 촌장과 나누는 이야기를 듣게 된다.

"베리 케이브에 마을의 아이 한 명이 들어갔습니다. 이 일을 어떻게 하죠?"

"베리 케이브는 이제 몬스터의 소굴이 되어 그 누구도 들어가지 말라고 했거늘…"

로디는 촌장의 고민하는 모습을 보고 자신이 그 일을 해결하기 위해 사프마을의 남동쪽에 있는 베리 케이브로 향하게 된다. 베리 케이브에 도착하면 동굴의 문지기로 있는 사람에게 아이 한명이 들어갔다는 말을 듣게 된다. 곧바로 동굴 안에 들어가 보자.

동굴의 내부에는 아이템 상자들과 여러가지 트랩들이 설치되어 있는데 통로의 장애물로 자리잡고 있는 큰 상자나 바위들은 촌장에게서 받은 폭탄을 이용해서 없애고 진행할 수 있다. 동굴의 가장 안쪽에 들어가면 막다른 바위 때문에 안으로 들어가지 못하는 아이가 한명 있다.

"아버지가 일을 하던 도중에 사고로 몸을 다쳐서 고쳐주고 싶었어요. 이안에 있는 약초를 사용하면 될 것 같아서 왔는데…"

바위를 폭탄으로 없애고 안에 들어가서 비석 앞에 있는 약초를 가지고 나오면 로디와 아이는 동굴의 입구까지 오게 된다. 그러나 그때… 펄가이아 대륙에 미묘한 변화가 일어나고 그 변화에 호응하듯 큰 지진이 일어난다.

입구에 도착하면 사프마을의 촌장을 중심으로 사람들이 마중을 나와 있는데 이때 비석에 봉인되어 있던 마물이 그들을 습격한다. 그때 로디의 머리속을 스치는 말…

'이전 베리 케이브에 나타난 불사신이 몬스터를 없애기 위해서 몬스터를 비석에 가두고 생명력의 흡수를 위해서 약초를 심어놨다는 말이 있어…'

로디가 약초를 뽑았기 때문에 몬스터가 부활한 것일까? 로디는

자신이 가지고 있는 구시대의 유물 '샷건'을 이용해 몬스터를 쓰러뜨리지만 마을에 위기를 가져왔다는 사실과 불사신의 몬스터를 쓰러뜨린 로디의 무기를 두려워한 마을 사람들은 로디를 추방하게 된다. 갈 곳을 잃어버린 로디는 곧 축제가 열린다는 아델하이드로 발걸음을 옮긴다.

자신이 원해서 얻은 힘이 아닌, 스스로를 지키기 위해 가지고 있던 힘과 마을을 위해서, 그리고 소년을 위해서 한 행동에 의해 마을사람들에게서 버림받은 로디. 방랑의 운명이 다시 시작됨과 동시에 그의 숙명도 뒤바뀌어 버린다.



▲목장일을 도와주고 보수를 받는 로디



▲로디는 촌장과 마을사람이 하는 이야기를 듣게 되는데…



▲비석에 봉인되어 있던 몬스터와 싸우게 된다

▶마을에서의 추방이 결정된 로디



◀입구에 서있던 마을사람은 아이가 동굴 안으로 들어가서 걱정하고 있다



▶장해물이 있는 경우에는 폭탄으로 제거하자



▲토니라는 아이는 아버지를 위해서 약초를 가지러 왔다고 한다



▶비석 앞에서 약초를 뽑은 로디

♣잭 번 브레이스의 장

「절대적인 힘」을 추구하며 유적들을 돌아다니는 드레저 헌터 잭. 그는 오늘도 한 유적의 존재를 듣고 그곳을 행했다.

"내가 말한 유적이 바로 이곳이야. 입구부터 돈이 될만한 물건이 가득할거란 느낌이 들지 않아?"

잭의 말에 석연찮은 느낌이 든 핸펜은 잭을 꾸짖기라도 하듯 그의 어깨에서 내려온다.

"네가 들을 정도의 정보라면 이미 다른 사람이 이곳을 거쳐서 보물들을 다 가지고 갔을 거야. 벌써 문이 열려 있잖아? 또 쓸데없는데 힘빼지 말자구."

"시작부터 김빠지는 소리 하지마. 보물이 없을지는 몰라도 이 안에 내가 원하던 절대적인 힘이 있을지도 모르는 일 아냐!?"

핸펜은 포기했다는 듯이 다시 잭의 어깨에 올라타고 잭은 유적 안으로 들어간다. 그리고 유적의 입구에 있는 이상한 기계를 보게 되는데…

「나는 기억을 지키고 전하는 자. 이곳에 온 자는 그 이름을 밝혀라.」

잭은 영문 모를 이 물음에 가벼운 마음으로 자신의 이름을 밝히지만 그 앞뒤없는 생각에 깊은 미궁으로 떨어지고 만다.

"이것 보라구. 내 말이 맞지. 넌 언제나 덤벙거려서 안된다니까!? 이렇게 된 이상 보물 탐색보다 탈출이 먼저잖아."

핸펜과 한차례 말다툼을 끝낸 잭은 유적 내부에서 한걸음 전진하지만 순간 바닥에서 튀어나오는 침과 벽에서 나오는 창, 그리고 굴러오는 바위에 고전하게 된다. 도망치기에 바쁘던 잭은 급기야 더욱더 깊은 미궁에 빠지고 만다.

미궁 내에서 수많은 트랩을 통과해가며 마지막으로 어떤 조정실과도 같은 곳에 도착한 잭. 그곳에서 잭과 핸펜은 옛날 이 대륙에 존재했다고 하는 고대인류 '에루족'의 전언을 듣게 되고 유적에서 나가게 된다. 그리고 피곤해진 몸을 이끌고 유적 내의 보물을 「유적 유물 전시회」를 위해서 가져간 아델하이드로 가게 된다.

자신의 목적을 위해서 떠돌아 다니는 방랑자. 그 앞에 어떠한 운명이 기다리는지, 그 운명이 무엇인지도 모른 채 길을 떠난다. 새로운 만남과 그에 따른 시작이 기다리고 있는 곳으로…



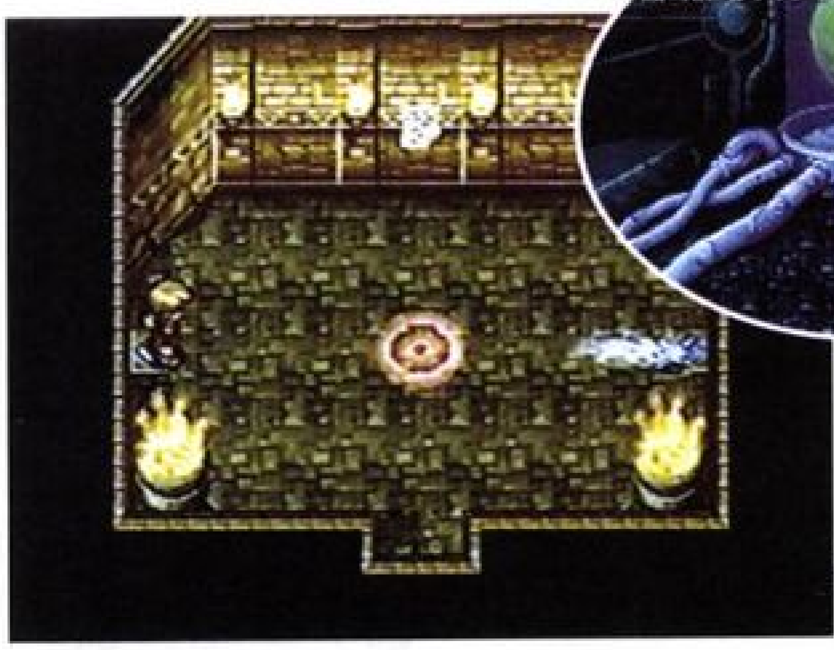
▲유적 입구에서 말다툼을 하고 있는 잭과 핸펜



▲책의 황당한 답변으로 들은 미궁 속으로…



▶핸펜은 언제나 정확한 말을 하는 좋은 파트너!?





▲그들은 에루족의 마지막 전언을 듣게 된다

◀두개의 스위치를 동시에 눌러야 하는 곳에서는 핸펜을 이용하자

♣세실리아 레인 아델하이드의 장

크란 수도원에서 17세의 생일을 맞이한 세실리아는 수업 중에 이상한 소리를 듣는다. 자신을 부르며, 그리고 원하는 소리를…

「무녀여… 나의 부름에 너의 이름으로 답하라. 그리고 나의 부름과 너의 대답으로 나를 너와 함께 하게 하라.」

'당신은 누구죠. 왜 나를 부르는 거죠.'

「너의 이름을 답해라. 그리고 나를 너와 함께하라.」

'나… 나의 이름은 세실리아…'

「세실리아… 무녀여… 나를 찾아 너의 책과 함께, 나를 너와 함께 하게 하라.」

세실리아는 순간 꿈과도 같은 상황에서 깨어나고 친구들은 그런 그녀를 보며 말한다.

"너 여전히 그 버릇은 고치지 못하는구나. 자꾸 그러면 시스터 마리에게 혼난다."

"그래그래. 그보다 너 곧 아델하이드로 돌아가지? 친구들에게 작별인사는 했니?"

친구의 말에 따라 세실리아는 수도원 내의 친구들에게 작별인사를 하러 다니게 된다. 그때 도서실에서 시스터 마리의 말에 따라 책을 정리하던 친구를 만나게 되는데 그 아이는 책을 모두 정리했었는데 자신의 실수로 다시 헝크러졌다고 한다. 그러면서 방금 전의 상황으로 돌아가기 위해 안제 스승이 가지고 있는 「회중시계」를 빌려와 달라고 부탁한다.

안제 스승이 있는 곳에 세실리아가 가면 안제는 방금 가디언의 힘과 반응하는 물체를 발견했다며 세실리아가 가진 눈물의 조각이 가디언과 관계가 있는 것 같다며 그 물체 앞에서 눈물의 조각을 사용해 달라고 한다.

세실리아가 눈물의 조각을 사용하면 물체는 그 힘에 반응하고 안제는 실험을 도와줘서 고맙다며 답례로 「회중시계」를 건네준다.

시계를 가지고 도서실로 돌아가면 친구는 시스터 마리를 부르러 간다며 그 안에 시계를 이용해 도서실을 정리해 달라고 한다. 시계를 이용해 도서실을 정리하면 한권의 책이 남게 되는데 세실리아가 그 책을 집자 전에 자신을 불렀던 목소리가 다시 들려오게 된다.

「봉인도서관을 찾아 나에게 오라. 무녀여…」

봉인도서관이란 곳은 대체 어떤 곳일까? 그리고 어디에 있는 것일까? 그곳을 찾아서 세실리아는 여러 사람들에게 물어보게 되는데 결과적으로 두가지 단서를 얻게 된다.

① 어떤 빛을 두명의 마도사가 동시에 보게 만들어야 한다.

② 수도원의 중앙에 있는 마도사의 상에는 작은 스위치가 있다.

이 두가지 단서를 이용하면 봉인도서관에 갈 수 있게 된다. 그곳에서 세실리아는 한권의 책을 발견하게 되고 책 속의 가디언을 붙잡고 있던 마수(魔獸)를 쓰러뜨리면 가디언과 계약을 맺을 수 있다.

가디언과의 계약이 끝나면 다시 수도원으로 돌아오게 되고 세실리아는 예정보다 조금 빨리 아델하이드로 돌아가게 된다.

펄가이아가 다시 어둠에 잠기려 하고 있다. 그리고 그와 함께 펄가이아 대륙을 지탱하는 힘의 원천인 가디언도 수도원의 한 무녀와 함께 깨어났다. 그리고 그 무녀 역시 새로운 만남이 기다리고 있는 곳으로 떠나고…



▲눈물의 조각을 사용하는 세실리아



▲꿈에서 깨어난 세실리아. 수업중에 잠을 자다니…



▲회중시계를 가져다 달라고 부탁하는 친구



▲이곳에서는 부적을 이용해서 마법을 만들어낼 수 있다



▲꿈속의 목소리는 그녀를 봉인도서관으로 부른다

▶세권의 책을 찾아서 불태우면 길은 열린다





▲이 스위치는 무엇에 쓰는 것일까?



▶자신이 가디언이라고 세실리아를 속이는 몬스터



전차종 성능과 초반 레이스 코스 공개!

레이지 레이서



●장르	레이싱	●현지 발매일	12월 3일
●제작사	남코	●현지 가격	5,800엔

리지 레이서의 뒤를 이을 레이지 레이서의 발매일이 1주 앞으로 다가왔다. 이에따라 이번호에서는 플레이어가 이용하게 될 각 차들의 성능을 알아보고 클래스2까지 초반에 즐기게 될 3개의 코스를 소개해 보겠다.

레이지 레이서만의 매력

레이지 레이서의 최고의 매력이라면 바로 자신의 팀을 만들 수 있다는 것. 우선 팀 이름을 정해 앞 유리에 이름을 새겨넣게 된다. 또 팀 로고는 여러 종류의 샘플에서 선택할 수 있으며 어느정도는 자신이 원하는 장식도 가미시킬 수 있어 자신만의 오리지널 머신을 만들 수 있게 된다.

등장하는 경주차들의 성능 비교

표준 타입



●에스페란저

게임의 시작부터 선택 가능한 이 머신은 규격을 보면 알 수 있듯이 가장 평균적이다. 개성이 없다는 것이 개성이라면 개성이랄까? 또 튠업(개조)도 싸게 할 수 있기 때문에 그레이드2로 올린 후 클래스 2에 도전하는 것도 좋을 것 같다

그레이드	가속	최고속	핸들	튠업
1	15	10	15	
2	25	25	25	1600eg
3	40	35	40	13200eg

가속 타입



●인스팅트 ●가격 : 4000eg

최초에 구입 가능한 가속 타입 머신. 이 계열은 튠업시의 가격이 싼 것이 장점이다. 하지만 스피드로 승부하는 머신이 아니기 때문에 코스와의 조화를 잘못 파악하면 멍텅구리 머신이 되기 쉽다.

그레이드	가속	최고속	핸들	튠업
2	45	20	10	
3	55	35	25	10600eg

선회 타입



●아루엣
●가격 : 2600eg

에스페란저를 튠업하지 않고 돈을 조금만 더 모은다면 이 머신을 살 수 있다. 규격을 보면 그저 그렇지만 가속이 나쁘기 때문에 언덕길에서는 고전을 면치 못할 듯하다.

그레이드	가속	최고속	핸들	튠업
2	15	25	35	
3	25	40	50	11300eg



●아베이유 ●가격 : 14500eg

그레이드3에서 살 수 있는 꽤 고가의 머신. 규격은 아루엣의 그레이드3와 동일하다. 결국 어떤 머신이 좋은가는 자신의 눈으로 확인할 수 밖에…

그레이드	가속	최고속	핸들	튠업
3	25	40	50	

고속 타입



●파타리타 ●가격 : 20000eg

스피드를 지향하는 플레이어를 위한 최고속 중시 타입의 머신. 하지만 이번에 소개되는 3개의 코스에서 이 머신을 사용하기는 좀 힘들지 않을까?!

그레이드	가속	최고속	핸들	튠업
3	30	65	15	

●베이오네트 ●가격 : 15200eg

역시 인스팅트의 그레이드3와 규격은 같으며 약간은 상급자 지향의 머신.



그레이드	가속	최고속	핸들	튠업
3	25	40	50	

테크니컬한 3개의 코스를 둘러보자!





▶최후의 터널 앞 코너는 드리프트하지 않으면 힘들다

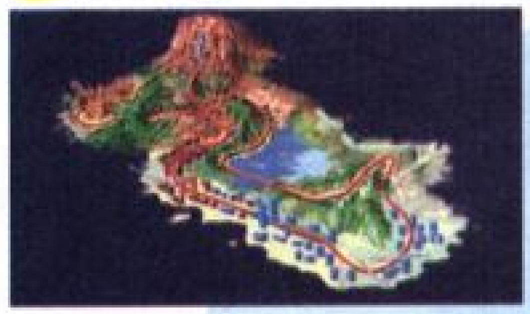
미시컬 코스

우선은 처음으로 달려보게 될 코스로서 사진에서 보여지듯이 2개의 코너에는 난점이 없다. 대신 코스가 짧은 만큼 작은 실수가 엄청난 화를 초래할 수 있는 코스이다. 표준타입의 머신과 조화가 잘 되는 코스이다.



▲이곳에서 적들을 빠져나가기 쉽다

레이크사이드 게이트



테크니컬한 코스로서 재미있는 레이스를 즐길 수 있다. 하지만 라이벌 카와 다른 차들의 방해가 만만치 않으므로 열받을 경우가



◀이 터널에서 적들이 추월하기 쉽다

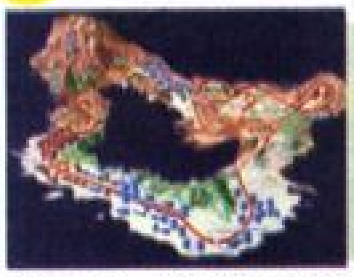


▲언덕을 올라가자마자 급커브. 이곳이 이 코스 최고의 난관이다

많을 것 같다. 사진에서 보여 지듯이 힘든 코너가 많고 그런 곳에 적차가 있다면 매우 피해가기 힘들 것이다.

선회타입 머신과 어울리는 최상의 코스.

오버패스 코스



레이지 레이서의 특징인 업다운을 전면에 사용한 코스 매뉴얼 트랜스미션을 선택한 사람이라면 기어를 때에 따라 바꾸면서 진행하게 될 것이다. 가속타입 머신과 잘 융합되지만 직선 코스에서는 스피드가 둔해짐을 느끼게 될 지도 모른다.



▲언덕이 많으면서 코너도 꽤 많다. 이곳은 드리프트가 아니면 지나가기 힘들지도…



▲후반의 터널이 적들을 따돌리기 쉽다



▲전방의 풍경이 모두 보이는 시원한 내리막길



새로운 오리지널 로보트 추가!

신 슈퍼 로보트 대전

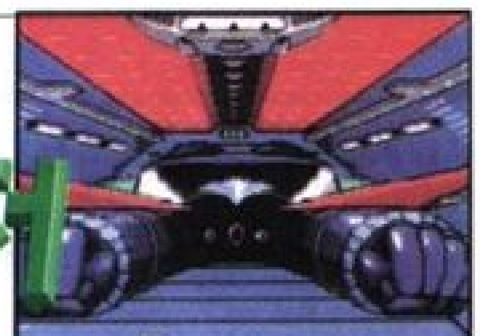
장르	S.RPG	현지 발매일	12월 23일
제작사	반프레스토	현지 가격	6,800엔

이성인들의 오리지널 로보트 「즈필드」 등장!

11월호에 소개되었던 3개의 오리지널 로보트 외에도 또 하나의 일러스트가 공개되었다. 이전 3개의 로보트는 모두 카토키 하지메씨가 디자인했지만 이번 신 캐릭터 즈필드는 다른 디자이너에 의해 그려져 약간 색다른 분위기를 풍긴다. 또한 즈필드는 이성인이 타는 적 로보트로 판명되었으며 게다가 이성인측의 로보트 중 최강의 실력을 가진 로보트라고 한다. 지구인측의 3개의 오리지널 로보트를 의식하여 설정된 것으로 보이며 자세한 성능이나 무기 등은 아직 발표되지 않았다. 그리고 기대되는 이 로보트의 파일럿은 「곳츠」라는 오리지널 캐릭터로 판명되어 궁금증과 의문을 더한다. 일러스트를 보면 사이버 스타와 건담의 이미지를 합쳐놓은 듯 하다.

가이킹의 합체 신!

초반에 등장하는 로보트인 가이킹의 합체 화면. 실제 게임에서는 아래의 3장면 외에도 더 많은 장면이 들어갈 것이다.









고교 연애 SLG에서 한차원 높아진 캠퍼스 라이프

리프레인 러브

REFRAIN LOVE



장르	SLG	현지 발매일	97년 3월
제작사	리버힐 소프트	현지 가격	미정

리프레인 러브는 타이틀에서도 느껴지듯이 인내하는 사랑을 그린 캠퍼스 러브 스토리로 대학 졸업을 앞둔 7명의 졸업반 학생들이 꾸미는 달콤 쌉싸름한 사랑 이야기이다. 이번 캐릭터 디자인은 『졸업Ⅱ』로 우리에게 잘 알려진 고바야시 히요코 씨가 담당하고 있다.

캠퍼스 라이프 최상의 순애보를 즐기자!

이 게임은 졸업을 앞둔 4학년 6월말부터 크리스마스 이브까지의 남녀 대학생들의 연애를 담은 시뮬레이션 게임으로 이제까지의 고교 연애 시뮬레이션과는 색다른 분위기를 갖는다. 플레이어는 자신의 친구가 되는 남녀 6인의 메인 캐릭터들과 함께 미묘한 인간 드라마를 전개시켜 나가며 크리스마스 이브에 맞게 되는 엔딩에서는 각 캐릭터들의 3년 후의 모습을 볼 수 있게 된다.

메인 캐릭터 대공개

★사쿠라 토모미



사쿠라 여자 대학 2년생. 미팅으로 만나 친구가 되는 사쿠라는 스포츠를 좋아하며 평범한 아내가 되는 소박한 꿈을 갖고 있다. 그녀는 주인공(플레이어)의 이상형으로 아직 사귀는 사람은 없다.

★야무 테츠야



밤에는 클럽에서 DJ 아르바이트를 하는 대학 4년생. 매력적인 외모를 갖고 있어 여학생들에게 인기가 좋지만 본인은 별로 여학생들에게 관심을 보이지 않는다.

정의감이 너무 지나쳐 싸움을 자주 한다는 것이 야무의 최고의 단점이라면 단점일지도…

★유키 란



주인공의 소꿉친구로 커피숍에서 아르바이트를 하고 있다. 남자들에게 지고는 못 배기는 유키는 언제나 점퍼에 운동화를 즐기지만 패션 감각은 민감한 편이다.

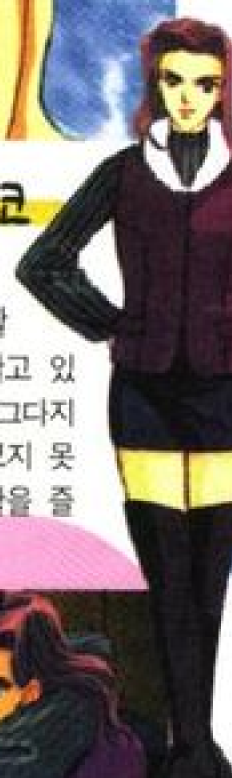


★사토 코스케



만능 스포츠맨에 학업 성도 우수한 엘리트 학생으 상당히 건실한 생활을 하만 가끔은 그것이 그의 점이 되기도 한다. 연애 제에 있어서도 일편단심 골수.

★다카야마 쇼코



다카야마 그룹 사장 딸로 자신의 집에 대해 심한 반발심을 갖고 혼자 독립해 살고 있다. 연애 경험은 많지만 그다지 열정적인 사랑은 경험해 보지 못했으며 현재는 자신의 생활을 즐기기에 바쁘다.



★사카키 타이조



천성적으로 여자를 좋아하는 사카키는 외모에서 풍기는 이미지도 상당히 코믹하다. 금전적인 문제를 비롯해 주인공에게 빈대 붙기를 좋아하는 트러블 메이커 사카키는 중성적인 매력을 풍기는 유키 란을 짝사랑하고 있다.

3개의 패러미터 밸런스가 키 포인트

리프레인 러브의 특징 중에 하나는 화면 우측 상단에 항상 표시되는 3개의 패러미터에 있다. 이것은 여자친구와의 애정, 남자친구와의 우정, 주인공이 소지하는 돈을 표시하는 것으로 친구와 만나거나 이벤트가 일어날 때마다 패러미터가 변화되는 것을 비주얼로 확인할 수 있으며 이 밸런스는 엔딩에 큰 영향을 준다.



◀3명의 여학생으로부터의 애정의 합계가 나타나며 이 패러미터는 다른 두개보다 상당히 중요하며 이것은 데이트 때의 태도로 확인할 수 있다



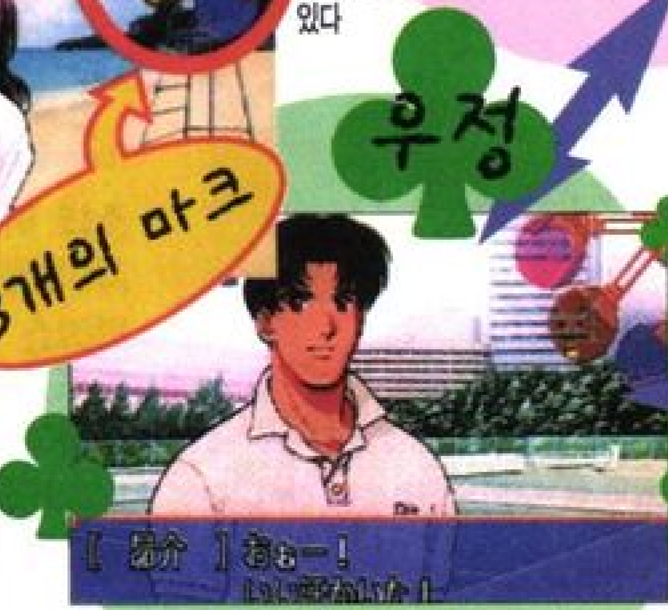
▲메인 캐릭터 외에도 20인의 서브 캐릭터가 등장한다



◀각각의 마크 안에 표시된 색의 배합으로 현재의 상태를 일목요연하게 볼 수 있다



▶물론 자신의 패러미터 5개도 충분히 올려놓지 않으면 이벤트에 따라서 스토리 전개가 뒤바뀔 수도 있다



▲남자들 사이에서 인기없는 사람은 여자들도 별로 좋아하지 않으니 가끔은 남자들만의 강렬한 운동으로 땀을 흘리는 것이 좋다



▲데이트를 할 때는 자신이 낼 것인지 각자 부담할 것인지 선택해야 한다

도키도키 포야초



장르	RPG	현지 발매일	97년 여름
제작사	킹 레코드	현지 가격	5,800엔

RPG라고 하면 전투와 그 결과로 얻어진 경험치에 의한 육성이 제일 먼저 떠오르는 것이 보통이지만 이번 도키도키 포야초는 그런 일반적인 RPG의 상식선을 깨뜨리고 전투가 없는 새로운 RPG로 탄생된다.



개성적인 여자 친구도 많다





게임 전개도 독특하다!

도키도키 포야초는 어렴풋이 기억되는 두근거림을 뜻하는 말로 성인이 되어 어린시절 오락실에서 게임을 하던 때의 감정을 표현한 것이라고 이해하면 쉬울 것이다. 플레이어는 주인공을 조작해 마을의 맵을 확보하며 만나는 사람과 대화하게 된다. 시간은 리얼 타임으로 진행되어 마을 사람들은 각각의 독자적인 생활을 하고 있으며 플레이어의 행동에 따라 캐릭터들이 공유할 수 있는 사건이 발생하기도 한다.

이 게임의 무대는 마법이 존재하는 이세계. 하지만 점차 산업혁명과 같은 변혁이 일어나 편리함과 이윤만을 추구하게 되고 그런 시대적 흐름 속에서도 전통적인 마법 문화를 고수하는 유일한 마을이 있으며 그곳이 바로 이 게임의 무대가 된다. 이벤트는 일상적인 것에서부터 특정 조건에서만 발생하는 것이 다채롭게 준비된다.



주인공



마법 학교에 다니는 평범한 소년. 여름 방학의 자유 연구를 위해 사촌이 있는 작은 마을로 가서 가슴 두근거리는 여러가지 사건과 만나게 된다

플레이어의 목적은 방학 숙제!

주인공이 여름 방학의 야외 채집을 하기 위에 마을에 와서 숙제를 하는 것이 이 게임의 주된 스토리이다. 게임 전개시에는 숙제를 선택할 수 있어 이것에 의해 플레이어의 행동 방침이 결정된다. 곤충 채집이라면 숲이나 곤충에 해박한 지식을 갖고 있는 여자 친구와 친해져야 할 것이며 만들기 숙제라면 기계나 공작에 관심있는 아이를 사귀면 된다. 그리고 최후에 여름 방학이 끝날 때 숙제를 완성하면 댄스 파티에 갈 수 있게 된다. 숙제를 혼자 힘으로 도저히 진행시킬 수 없은 경우에는 마음씨 좋은 마을 사람들과 친구들이 많으므로 그렇게 걱정할 필요는 없다.



미소녀 게임에 전투 모험 요소를 믹스한 새로운 장르

앨리스 인 사이버랜드

장 르	소녀 어드벤처	현지 발매일	1996년 12월 20일
제작사	그램스	현지 가격	5,800엔

소녀 어드벤처라는 새로운 장르를 선보이는 『앨리스 인 사이버랜드』는 신선한 스토리와 귀여운 애니메이션, 풀 보이스 등 플레이어를 질리지 않게 할 요소를 충분히 갖추고 있다. 또한 고도의 시스템을 채용하면서도 조작이 간편해 새로운 재미를 느낄 수 있을 것이다. 『퀴바디스』게임으로 유명한 그램드에서 제작하여 사뭇 기대가 되는 게임이기도 하다.

네트워크상의 사이버랜드를 무대로 펼쳐지는 어드벤처 스토리!

「아미테이지 더 사이드」의 시나리오를 담당했던 일본 작가가 『앨리스 인 사이버랜드』의 스토리를 구상해 신선한 전개와 흥미로운 내용을 담고 있다. 3인의 소녀들이 컴퓨터 네트워크상의 가상현실 공간(사이버랜드)을 무대로 모험을 펼쳐나가는 어드벤처 스토리.

매력있고 귀여운 애니메이션과 풀보이스

캐릭터는 깜찍한 캐릭터 디자인으로 매니어 사이에서 절대적인 지지를 받고 있는 일러스트레이터가 그려 전체적으로 깔끔하고 귀엽다. 또한 25명 이상의 일본 호화 성우진으로 이루어져 쉴새없이 계속 떠들어대는 풀보이스 시스템을 채용하고 있다. 재미있는 것은 그 대사에 맞게 캐릭터들이 움직인다는 것이다. 눈과 입은 물론 긍정의 표시로 고개를 끄덕이고 머리를 쓸어올리는 등 한 캐릭터에 약 20종류의 모션이 준비된다.



◀노래방에서 놀고 있는 쥬리와 친구들

요소요소에 삽입되는 풀애니메이션 무비



▲뭐 불만 있니?

전투 신은 캐릭터의 매력을 한껏 보여주는 박진감 넘치는 3D폴리곤으로 연출되고 다루기 쉬운 커맨드 입력 전투로 액션 요소도 가미되어 더욱 폭넓은층의 유저들이 게임을 즐길 수 있다. 또한 전체 OVA 풀애니메이션으로 오프닝 신과 엔딩 신 등이 요소요소에 인사이트된다. 그밖에 게임 중 가장 빈번이 사용되는 화면모드는 어드벤처 신이며 스토리적으로 중요한 신 이외에는 모두 이 화면 모드로 표현된다.

캐릭터 소개

등장인물은 총 70명 이상이 등장한다



♣ **미나즈키 앨리스(14)**

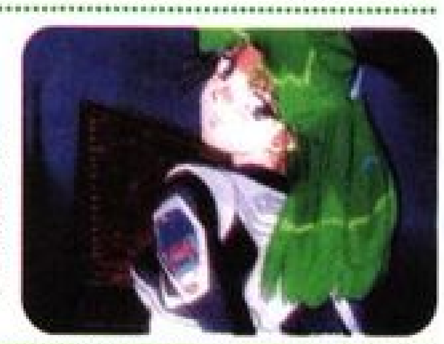
미스커트닉학교 중등부 2학년 F반

초등학교 저학년 시절부터 천재적인 게이머로서 이름을 떨쳤다. 현재는 컴퓨터와 관련된 언어와 메커니즘에 관한 해박한 지식을 갖고 있고 복잡한 프로그램도 간단히 해결할 수 있다.

♣ **오토리 레나(14)**

앨리스와 동급생.

3인 중에서는 가장 덩치가 커 고등학생처럼 보인다. 대형 상점의 딸로 제멋대로 자라 조금 왈가닥 성격. 격투기가 취미로 어릴적부터 중국 권법을 습득했다. 호화저택 지하에 창고를 개조한 다이브 시스템 룸을 만들어놨다.





♣ **아가미 쥬리(14)**

앨리스와 동급생.

초등학교 시절에 성장이 멈춰버린 듯한 인상. 멍청이, 애기, 꼬맹이라고 레나에게 놀림을 받아도 전혀 신경쓰지 않는 마이페이스 타입의 성격이지만 때로는 가장 대담한 선택을 하는 때도 있고 뜻밖의 일을 가끔 잘 저지른다.

스토리

근미래의 동경

발전을 계속해 온 정보화 사회에 대응해 새롭게 구축된 네트워크 공간(사이버랜드)이 창조된다. 그곳은 가상공간으로 관리되고 정보의 밀도와 중요도에 따라 8개의 단계로 구별되어 있다.

레벨1은 인터넷에 맞춰 사이버랜드의 표층이 된다.

단계가 올라갈수록 더욱 중요한 데이터와 시스템이 갖춰져 있고 레벨8에는 국가기밀의 정보가 준비되어 있다.

현실세계(리얼월드)에는 퍼스널 커뮤니케이터 「NAVI」가 1인에 많은 수가 보급되고 사이버랜드에의 액세스도 이 NAVI를 사용해 행해진다.

주인공, 미나즈키 앨리스는 이상한 사건으로 사이버랜드로 가는 다이브 시스템(=루시어)을 얻는다.

이 시스템으로 인해 보통사람이 액세스할 수 없는 어려운 단계의 다이브가 가능하게 된 앨리스는 레나, 쥬리와 함께 사이버랜드에서 일어나는 여러가지 사건을 해결해 간다.



▲우리 오늘 뭐할까? 다이브하러 갈까?

제1화 저버워키

학교가 끝나고 오늘도 다이브하는 앨리스 일행. 어느날 인기 있는 사육 시뮬레이션 소프트웨어 『심 패트』의 '패트가 도망가 버렸어요. 찾아주세요'라고 쓰여진 것을 발견했다. 앨리스 일행 3인은 분담해서 사이버랜드 내를 다이빙한다. 앨리스는 정보망을 뒤지고 탐색하지만 찾을 수 없다. 그러나 우연히 텔레비전국의 데이터로 도망간 패트의 데이터가 있는 것을 발견. 다시 사이버랜드에 다이빙하지만 패트는 거대화(프로그램의 비대화)되었다.



▲타이틀 스크린

제2화 매드하카의 다과회

사이버랜드 내를 실질적인 손해가 없는 조크 프로그램이 석권하고 있다. 그것은 사람을 바보로 만드는 고양이 모습의 프로그램이었다. 사이버랜드에 다이빙해 조크 프로그램을 찾는 앨리스 일행. 그러나 속임수에 빠져버린다. 그것은 아버지가 취미로 만든 초 세계였는데…

제3화 위너스 오버드라이프

디지털 아티스트의 작품이 계속해서 도난당한다. 원법 카피를 막기 위해 오리지널에는 카피 불가능한 프로텍트가 걸려 있지만 그것이 소용없게 되었다. 3인은 다음 표적으로 생각되는 화가를 메모리백으로 추격하려고 기다리고 있었으나 뜻대로 되지 않았다. 도적은 섹시한 아가씨의 모습을 하고 있다. 3인을 바보 취급하면서 비웃으며 작품 데이터를 탈취해가 버린다. 3인은 도적을 잡기 위해 함정을 만들지만…



▲나 먼저 가볼께. 안녕!

제4화 사이버나키스트

세계적으로 악명 높은 테러리스트가 있다. 네트로 연결되어 있는 세계에는 기존의 법세계와 모럴은 불필요하다고 믿는 무정부주의자. 앨리스는 누군가가 보고 있는 듯한 느낌을 받았다. 아니, 분명히 보고 있다. 방범용 감시 카메라 등을 통해 아이스를 감시하고 있다. 앨리스 일행은 그 누군가의 정체를 파헤치기 시작하는데…

제5화 존

사이버랜드를 무시무시한 검은 구름이 침식해 간다. 그 구름은 존재할리 없는 레벨9부터 나타난다. 사이버랜드의 혼란은 이윽고 현실세계의 혼란을 야기시킨다. 어떻게든 하려는 앨리스 일행이지만…

★ 맵 화면

현실세계인 일본 시부야에서 혹은 사이버랜드 내에서 장소의 이동을 하기 위한 화면. 이곳저곳을 이동해서 사건이 일어나는 장소를 찾는다. 현실세계인 시부야에서는 즐거운 미니이벤트도 일어난다. 현실세계에서는 1신, 사이버랜드에서는 4신의 맵이 있다.

현실세계



사이버랜드



★ 전투신

전투는 3D 폴리곤의 입체배틀. 박진감 넘치는 전투를 즐길 수 있다.

시스템은 심플한 커맨드 입력전투를 채용. 기술을 선택해 입력하는 것만으로 누구라도 화려한 필살기를 낼 수 있다. 또한 리얼타임 전투가 아니므로 다음 행동을 생각할 수 있다.

앨리스, 레나, 쥬리는 각각 특기가 있어 어느 캐릭터로 싸울지 전략을 세워보자.





▲▶레나와 앨리스의 3D전투 장면

기술은 싸울 때 마다 진화해 가고 강하게 되어 간다.

게임 중에도 카메라 앵글이 바뀌어 자동적으로 그 화면, 그 장면에서 가장 박진감 넘치는 연출을 해 준다.

이 시스템은 완전한 커맨드 전투가 아니라 리얼타임으로 입력하는 요소도 있다. 이것에 의해 액션요소가 가미되어 전투가 긴장감 있게 된다.

실제로 턴 초기에 나타나는 기술을 결정하면 전투가 벌어지는데 그 전투 후에 타이밍에 잘 맞춰 버튼을 누르면(혹은 연타) 추가 액션을 시킬 수 있다. 어떤 액션을 할 것인가는 상황에 따라 다르다.

Windows용(PS용과는 다른 오리지널 스토리) 동시발매!!

윈도우즈와 매킨토시의 하이프리트용으로 12월 발매될 예정이며 윈도우 자체가 확대, 축소, 이동하는 것으로 여러가지 전개가 표현되고 캐릭터의 매력을 끌어낸다.

그외 등장인물



♣다카쿠라
앨리스의 동급생으로 클래스 위원. 주인공들과 비교적 사이가 좋은 친구. 여장부형으로, 말하고 싶은 것은 분명히 말하는 성격. 언제나 밝고 활기찬 아이



♣가토우
앨리스의 동급생으로 육상부원. 성미가 급한면도 있지만 확끈한 성격으로 안 좋은 일은 금방 잊어버린다. 숏커트가 어울리는 날씬한 스포츠맨



♣오오타니
앨리스의 동급생으로 음악부원. 응석받이로 가토우와 친하다. 분위기에 쉽게 휩싸여 때때로 트러블을 일으키기도 한다



♣사토우
앨리스와 동급생. 뒷끝이 깨끗한 성격으로 클래스에서 별로 눈에 띄지 않는 존재. 머리는 좋은 편이지만 운동에는 소질이 없다. 매력포인트는 안경



♣니카이도우
중등부 3학년으로 학생회장. 레나와는 라이벌 관계이다. 일본 재력가의 딸로 자존심이 강하고 지는 것을 싫어하여 다른 사람 눈에 띄고 싶어하는 성격. 재색을 겸비하고 정이 깊은 면이 있고 하급생에게는 인기를 얻고 있다



♣키사라기
학생회 서기. 테니스부원 니카이도우의 주변인물 중 한사람으로 니카이도우를 언니라고 하며 따른다. 별로 자기주장을 갖고 있지 않는 얌전한 성격



♣아리시어 머글라스
사립 미스커트닉학교의 영어선생으로 영국인



♣루시아
앨리스가 이상한 사건으로 얻은 다이브 시스템의 프로그램 그 자체가 의인화된 모습으로 사이버랜드 내에서만 존재한다. 인격을 가지고 스스로 데이터를 조종해 진화해가는 능력을 갖는다

레이싱

레이 트레이서



- 타이토
- 97년 1월
- 가격 미정

「CHASE MODE/추적 모드」와 「타임 어택 모드」를 즐길 수 있는 3D 폴리곤 드라이브 액션 게임.

초로Q Ver 1.02



- 타카라
- 96년 12월
- 2,800엔

『초로Q』에 스페셜 카가 추가되어 특별 가격으로 출시되는 이번 버전 업 판에서는 깜찍한 기관차가 등장한다.

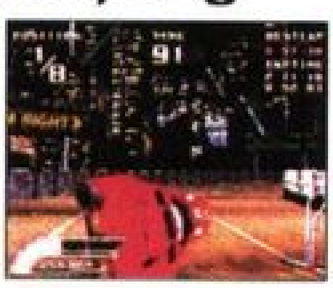
峠 MAX~최속 드리프트 마스터



- 아트라스
- 97년 봄
- 가격 미정

언덕 코스를 무대로 하는 3D 폴리곤 RCG. 드라이버 시점에 의한 박력 주행감을 실현한다.

스피드 킹



- 코나미
- 12월 13일
- 5,800엔

서기 2045년 네오 고베 시티에서 스피드 광들이 벌이는 근미래 가상 RCG.

슈팅

타임보칸~보칸 일발 도론보



- 반프레스토
- 12월 1일
- 5,800엔

『타임보칸』 시리즈의 3인조 악당 캐릭터들이 주인공으로 출연하는 코믹 터치 슈팅 게임.

엑스트라 브라이트



- 아스키
- 12월 6일
- 가격 미정

고속 스크롤이 상쾌함을 전하는 제트 코스터 슈팅 게임. 인기 성우진 채용으로 박력 배틀 실현.

블랙 돈



- 버진 인터랙티브
- 12월
- 5,800엔

실존하는 전투차나 무기 등이 등장하는 3D 헬리콥터 슈팅. 보너스 게임으로 엑시던트 스테이지 등장.

윙 오버



- 빅터 인터랙티브
- 97년 1월
- 5,800엔

영전(零戰)에서 최신예기까지 탁월한 캐릭터 디자인을 자랑하는 비행 슈팅. 조작 가능 기체 총 29종.

슈팅

레이스톰



- 타이토
- 97년 1월
- 5,800엔

2종류의 플레이어 기체를 선택해 화면의 적을 일소하는 「스페셜 어택」이 추가된 아케이드 이식작.

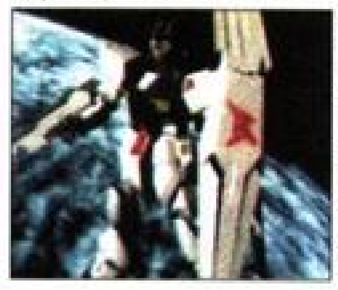
핸리 엑스 프롤러즈



- 코나미
- 발매일 미정
- 가격 미정

스테이지 분기에 따라 다양한 스토리가 전개되는 건 슈팅. 하이퍼 블러스터에 대응.

슈퍼 로보트 슈팅



- 반프레스토
- 97년 3월
- 9,800엔

건담, 마징가Z 등이 리얼 사이즈로 등장, 필살기가 완벽 재현되며 5체의 프라모델이 동봉된다.

액션

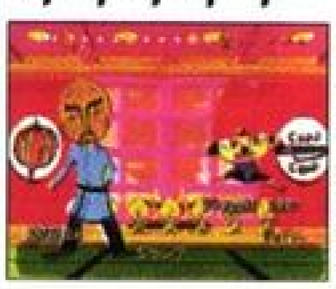
웰컴 하우스2



- 가스트
- 96년 1월
- 가격 미정

재밌는 트랩이 가득한 폴리곤 만화 제 2탄. 이번에도 얼빠진 주인공 키튼이 폭소를 선사한다.

파라파라파



- SCE
- 96년 12월
- 가격 미정

노래 리듬에 맞춰 랩을 하는 리듬 액션 게임. 랩과 게임이 융합된 장르로 깜찍한 무비 신과 스토리가 경쾌하게 진행된다.

록맨 8~메탈 히어로즈



- 캡콤
- 96년 12월
- 5,800엔

록맨 최신작이 애니메이션 풍의 아름다운 그래픽으로 변신 PS로 등장. 색다른 스테이지를 선보인다.

서기 1999



- BMG 빅터
- 97년 1월
- 5,800엔

세기말을 무대로 에일리언과의 장대한 전투를 그린 3D 액션 게임. 탁월한 스피드감을 자랑한다.

악마성 드라큘라~월하의 야상곡



- 코나미
- 발매일 미정
- 가격 미정

코나미 명작 액션 게임이 스테이지 구분이 없어져 PS로 등장. 이번 최신작에는 방어구가 추가된다.

격투 액션

피스트



- 이미지니아
- 96년 11월 15일
- 6,800엔

인기 성우진과 호화 애니메이션으로 독특한 캐릭터성을 연출, 신감각 격투 액션을 창출한다

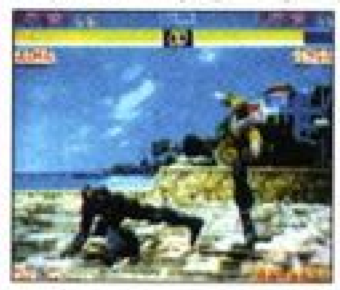
라이트닝 일루전



- 코나미
- 96년 12월
- 5,800엔

귀여운 캐릭터들과 참신한 게임 시스템(아이템 채택)을 갖는 코나미 최초 3D 격투 액션.

버철 비룡의 권



- 컬쳐 브레인
- 96년 12월 13일
- 5,800엔

『비룡의 권』이 파워 업되어 PS로 등장. 개성 넘치는 15전사가 60프레임의 고속 배틀을 펼친다.

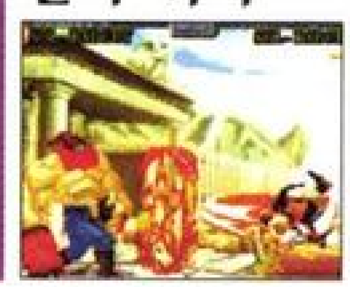
란마 1/2



- 소학관 프로덕션
- 96년 12월
- 6,800엔

폴리곤 캐릭터로 진화한 거대 팬더 란마가 원작 그대로 재현되어 박력 배틀을 보여준다.

길티 기어



- 아크 시스템 웍스
- 97년 5월
- 5,800엔

2D 격투의 새로운 가능성을 추구하는 신감각 격투 게임. 일격 필살기 등 신 시스템이 등장한다.

어드벤처

툼 레이더



- 빅터
- 97년 봄
- 5,800엔

IBM PC와 플스 초 기대작으로 부상하는 툼 레이더는 모험가 레이라가 다양한 고대유적을 무대로 활약하는 액션 AVG.

시뮬레이션

드래곤 나이트4



- 반프레스토
- 12월 20일
- 6,800엔

타기종으로 발매되어 많은 인기를 얻은 명작 SLG. 이번 PS용은 시나리오가 재편집됐으며 오리지널 캐릭터도 등장.

m 엠



- 넥선스 인터랙트
- 12월 20일
- 5,800엔

가을에서 크리스마스까지 교환 일기를 통해 다양한 이벤트를 즐기는 연애 SLG.

시뮬레이션

트루 러브 스토리



- 아스키
- 12월 31일
- 가격 미정

전학 1개월을 앞두고 여자친구에게 진정한 사랑을 확인하는 본격 러브 SLG.

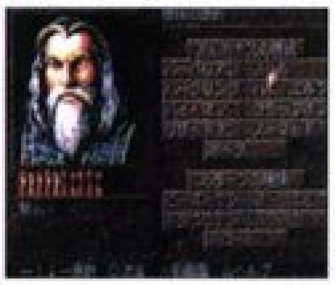
대항해시대II



- 고에이
- 12월 30일
- 가격 미정

6인의 주인공이 펼치는 야심 넘치는 해저 SLG. 대해원을 무대로 멀티 스토리가 전개된다.

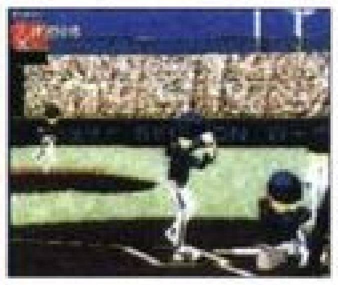
시비자드~마술의 계보



- 아스믹
- 97년 1월 17일
- 가격 미정

플레이어는 한 종족을 이끄는 마법사가 되어 세계 통일을 위해 타문명과 싸운다.

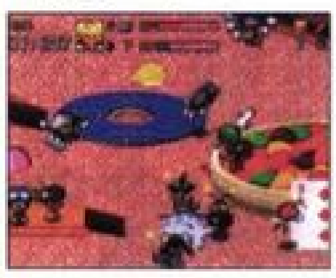
베이스 볼 내비게이터



- 엔젤
- 97년 1월
- 5,800엔

플레이어는 프로 야구 2군의 감독이 되어 선수를 키워나가며 시리즈 우승을 노린다.

배틀 박스



- 반턴 인터내셔널
- 97년 2월
- 5,800엔

정원을 무대로 귀여운 곤충들을 조종해 식료품을 획득해 나가는 리얼 타임 전술 SLG.

몬스터 팜



- 테크모
- 96년 겨울
- 가격 미정

음악 CD에서 탄생된 몬스터를 육성, 전투에 참가시켜 랭크 경쟁을 벌이는 이색 SLG

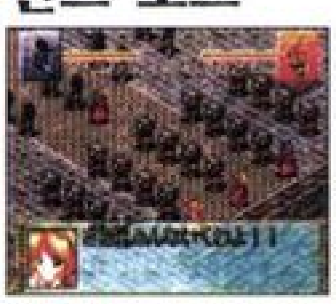
폭주형제 레츠&고



- 자레코
- 97년 여름
- 가격 미정

초등학생들에게 폭발적인 인기를 끈 애니메이션이 시뮬레이션 게임이 되어 PS로 등장.

퀸스 로드



- 엔젤
- 97년 2월
- 가격 미정

플레이어는 교도관이 되어 왕녀를 육성, 여왕의 자리에 앉히는 것을 최종 목적으로 한다.

시뮬레이션

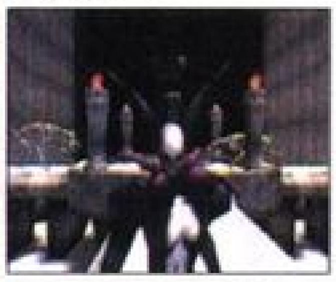
삼국지 공명전



- 고에이
- 발매일 미정
- 가격 미정

삼국지 영걸전 시리즈 제 2탄. 한왕조의 부활을 염원하는 역사 시뮬레이션.

리벌스



- 프롬 소프트웨어
- 97년 봄
- 5,800엔

공포와 고독에 견디면서 암흑의 땅 속을 탐험하는 이세계(異世界) 던전 SLG.

ZAMS-K3



- 프롬 소프트웨어
- 발매일 미정
- 5,800엔

전투 메카의 파트를 조합시켜 슈팅 등의 미션을 클리어해 나가는 SLG.

롤플레잉

신 슈퍼 로보트 대전



- 반프레스토
- 12월 13일
- 6,800엔

신구 슈퍼 로보트들이 리얼 사이즈로 등장. 캐릭터 120인 전원의 육성이 지원된다.

신 SD 전국전



- 반다이
- 12월
- 5,800엔

인기 월간 코믹 「봄봄」을 원작으로 입체 폴리곤 맵을 재현한 시뮬레이션 RPG.

성각 1092 조병전



- 유타카
- 97년 봄
- 5,800엔

인기 원작 소설 「성각 1092」 시리즈의 세계를 재현한 RPG. 새로운 에피소드가 추가된다.

루시 패드



- TIS 연구소
- 97년 2월
- 5,800엔

플레이어는 세기말의 구세주가 되어 6개의 세계를 여행하면서 수많은 시련을 체험한다.

와일드 암즈



- SCE
- 96년 12월 20일
- 5,800엔

부드러운 캐릭터 액션, 마법 작성, 마을 육성 시스템 등에 의해 참신한 RPG의 매력을 창출한다.

롤플레잉

택티스 오거



- 아트딩크
- 97년 3월
- 가격 미정

이번 PS용은 기복이 심한 곳의 전투에서도 줌·업 기능이 추가되어 간편하게 지형을 파악할 수 있다.

네오루드



- 테크노 소프트
- 97년 봄
- 가격 미정

하늘의 도둑과 비공선이 등장하는 네오루드는 시네마틱 세계관의 아름다운 3D 폴리곤 영상을 담고 있다.

바운티 소드 퍼스트



- 파이오니아 LDC
- 97년 봄
- 가격 미정

시간을 의식한 전략적 사고나 임기 응변의 전술 능력이 요구되는 신감각 RPG.

러규너큘

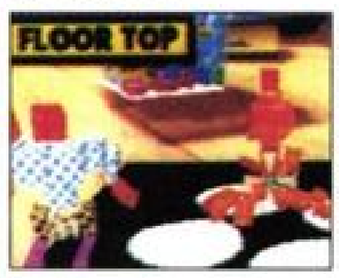


- SCE
- 97년 봄
- 5,800엔

RPG에서 파티를 육성한 후, MBS로 강화시키는 것이 기본 컨셉트. 메모리 카드 채용으로 대전 게임 가능.

이색 장르

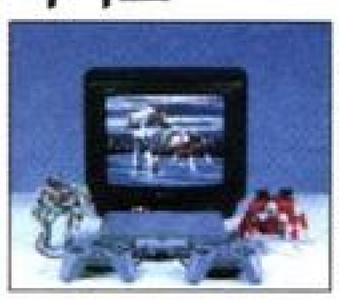
토포로



- 디지털 토이
- 아트딩크
- 96년 12월

블럭으로 모형을 만들어 완성된 입체물로 정글이나 디스코 하우스에서 움직임을 즐기는 이색 게임.

젝시드



- 프라모델 액션
- 반다이
- 96년 12월

메모리 카드 슬롯에 프라모델을 끼워 실제 로보트 모형과 모니터 화면을 동시에 즐길 수 있다.

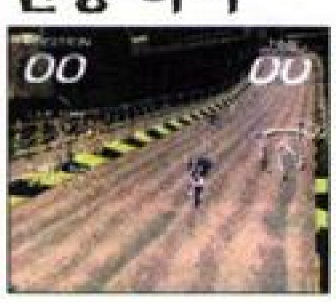
핏볼



- 갤럭시언 스포츠 배틀
- 코코넛 저팬
- 12월

은하계 혹성에서 2 대 2 팀배틀로 일정 종류의 에너지 탄인 핏볼로 유사 농구 게임을 즐기는 스포츠 배틀.

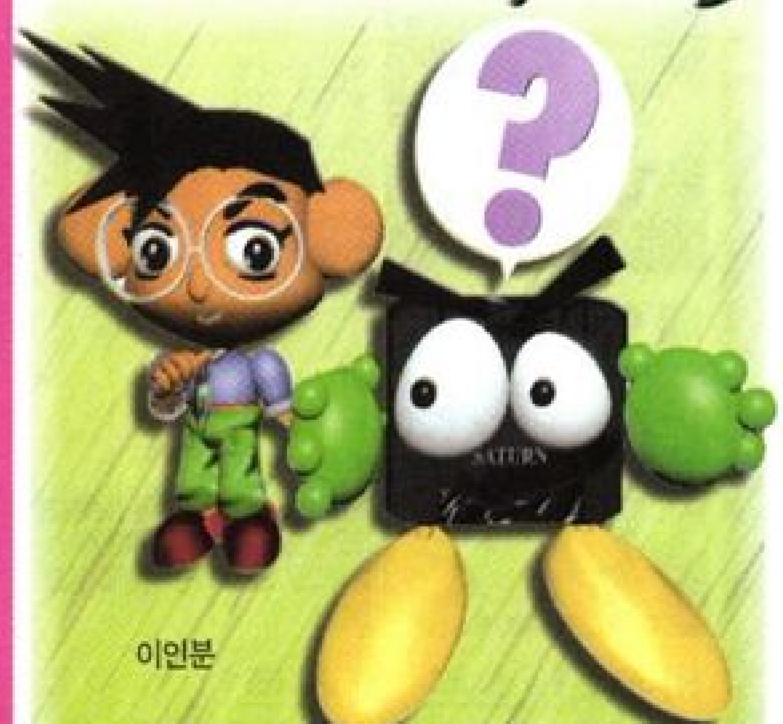
런닝 하이



- 폴리곤 격투 레이스
- 시스템 세콤
- 12월

인간의 육체로 초고력 스피드를 방출, 과격한 몸싸움을 벌이며 시속 200Km 서키트를 경주하는 이색 레이싱 게임.

SS연구실



이인분

새턴의 강점이라면 역시 세가의 화려한 아케이드 게임이 새턴으로 이식된다는 데에 있다. 이번에 갑작스럽게 발매된 『버철 캅2』. 버파와 파바의 인기 캐릭터들이 등장하는 『파이터즈 메가믹스』, 『전뇌전기 버철 온』, 새턴으로의 이식이 발표된 『버파3』 등 정말 말만 들어도 화려한 타이틀들이 줄줄이 터져나오고 있다. 이외에도 새턴 오리지널 게임인 『에너미 제로』가 드디어 이번달에 출시되어 새턴 팬들을 더욱 즐겁게 해줄 것이다.

이달의 기대 신작

- 장 르 : 건 슈팅
- 제작사 : 세가
- 발매일 : 96년 11월 22일
- 가 격 : 5,800엔



버철 캅2

드디어 발매된 기대의 신작 『버철 캅2』. 그동안 발매일 미정으로 묶여있어 앞으로 한참 후에나 나올 듯했던 『버철 캅2』가 돌연 발매되어 폭발적 인기를 누리고 있다. 아케이드에서 성공했던 작품인 만큼 재미는 보장되어 있는 타이틀로 새턴만의 오리지널 분기가 추가되어 더욱 흥미만점이다.



일본에서 발매되는 새턴 초보자용 게임 개발 툴

베이직 포 새턴 (BASIC FOR SEGA SATURN)

이것만 있으면 누구나 새턴 게임 개발자!

일본에서 이달말경 새턴으로 게임을 만들 수 있는 제작 툴 『베이직 포 새턴』이 두가지 타입으로 발매된다. 가격은 PC가 없는 사람들을 위한 「스탠다드 어론 타입」이 9,800엔이고 윈도95를 이용해서 게임을 만들 수 있는 「케이블 접속 타입」이 12,800엔이다. 가장 기초적인 컴퓨터 언어라고 할 수 있는 베이직으로 이제 누구나 쉽게 새턴 게임을 만들 수 있는 것이다. 또한 손쉬운 명령으로 랜더링까지 가능하여 게임 제작자를 꿈꾸는 청소년들에게 더없는 지침서가 될 것이다.

두가지 중 하나를 선택하자

우선 두가지의 다른 패키지가 발매되므로 이중에서 자기의 환경에 맞는 것을 하나 선택하는 것이 중요하다. 먼저 「스탠다드 어론 타입」은 키보드와 소프트만 준비하면 곧바로 프로그램을 만들 수 있다는 이점이 있다. 프로그램 데이터는 새턴 본체 메모리나 파워 메모리, 새턴 플로피 디스크에 저장할 수 있다. 현재 IBM PC를 가지고 있지 않은 사람도 게임을 만들 수 있으므로 집에 컴퓨터가 없는 사람에게 어울리는 패키지라고 할 수 있다. 패키지의 내용물로는 CD로 만들어진 「베이직 포 새턴」CD와 매뉴얼이 들어 있다.

그 다음 「케이블 접속 타입」은 「베이직 포 새턴」CD와 매뉴얼 이외에 접속 케이블과 PC용 플로피 디스크를 필요로 한다. 케이블 접속 타입은 말그대로 PC와 새턴을 케이블로 연결하는 것으로 일단 PC를 가지고 있는 사람에게 해당되는 패키지라고 할 수있다. PC에는 윈도95가 필수적으로 있어야 하며 텍스트 에디터와 PC에서 새턴으로 프로그램을 전송하는 기능을 가진 통합 소프트가 필요하다. 또한 이 「케이블 접속 타입」은 앞으로 자기가 PC로 만든 CG 데이터 등도 변환하여 새턴으로 구동시킬 수 있게 제작될 예정이다.

스탠다드 어론 타입





베이직을 배우자!

베이직은 누구나 알고 있듯이 컴퓨터를 배우면서 가장 먼저 접하게 되는 프로그램 언어이다. 그만큼 쉽고 편리하기 때문에 아직도 초보자들에게는 널리 이용되고 있다. 세가가 베이직을 택한 이유도 이러한 이유에서이며 프로그램에 관한 지식이 별로 없어도 조금만 배우면 쉽게 게임을 제작할 수 있는 것이다. 또한 「베이직 포 새턴」에 사용되는 기본 명령어도 「SET POLYGON」이나 「PCM」 등을 제외하면 PC에서 쓰이고 있는 베이직과 같은 수준이기 때문에 장차 게임 프로그래머를 꿈꾸는 사람들에게도 필수적인 개발툴이 될 것이다. 관심이 있는 사람은 지금부터 베이직을 공부해도 늦지 않으니 한번 도전해 보도록 하자!

스프라이트나 폴리곤 등 새턴만의 기능을 자유자재로!

보통 베이직의 기본 명령어에 새턴 특유의 기능을 활용하기 위해 「SET POLYGON」이나 「PCM」 등의 명령어가 추가되었다. 특히 화면 조작에 관계되는 명령은 매우 충실하며 스크롤 기능이나 회전 기능을 전제로 한 BG 화면, 스프라이트 기능, 32,768색까지 지원되는 사용 색의 가지수 표시 기능, 간단한 명령에 의한 폴리곤 표시 기능 등은 단순히 베이직이라는 말에 기대를 걸지 않는 사람들을 무색하게 할 것이다. 사운드 면에서도 PCM 음원을 사용할 수 있으며 마우스나 콘트롤러 패드도 모두 지원되기 때문에 이러한 기능을 충분히 살릴 수 있다면 자기 스스로 만든 게임도 충분히 판매용 수준의 게임도 될 수 있을 것이다.

다른 새턴과도 데이터 호환 가능!

새턴 본체에 접속한 플로피 디스크나 PC 측의 플로피 디스크 또는 하드 디스크에 프로그램을 저장시킬 수 있기 때문에 이 점을 이용하여 자기가 만든 프로그램을 PC의 하드 디스크나 플로피 디스크 등에 저장시켜 언제든 다시 꺼내올 수 있는 것이다. 더우기 본체 메모리나 파워 메모리에 보존할 수도 있어서 자기가 만든 프로그램을 쉽게 저장하여 친구들과 한자리에 모여 서로 플레이해 볼 수도 있는 것이다. 하지만 「스탠다드 어론 타입」의 경우에는 새턴용과 PC용 플로피 디스크의 포맷 형식이 다르기 때문에 파워 메모리를 이용하여 데이터를 보존하도록 해야 한다.

과연 베이직으로 어떤 게임을 만들 수 있는가?

우선 베이직은 C언어 등 고급 프로그램 언어에 비해 처리속도가 늦다는 결점이 있지만 아마추어로서 혼자서 게임 프로그램을 제작하기에는 충분한 환경을 가지고 있다. 그러므로 하드의 모든 기능을 살린 최첨단 게임을 혼자서 개발한다는 것은 무리겠지만 기존의 게임 장르는 사실 거의 만들 수 있다고 해도 과언이 아니다. 예를 들어 2D 화면으로 표시되는 어드벤처 게임이라면 그다지 어렵지 않게 만들 수 있을 것이다. 물론 퍼즐이나 시뮬레이션도 가능하며 배경의 스크롤이나 스프라이트라고 불리워지는 캐릭터 처리용 명령도 있기 때문에 슈팅이나 필드형 RPG도 충분히 만들 수 있는 것이다. 또한 차세대기의 장점이라고 할 수 있는 폴리곤 기능에 관한 명령도 있기 때문에 『버철 파이터2』까지는 무리겠지만 폴리곤 수를 떨어뜨리면 환상의 폴리곤 격투 게임도 불가능한 것만은 아니다. 이제 여러분들이 할 일이라면 지금부터 열심히 베이직을 배우는 것뿐!


스탠다드 어론 타입에 대응되는 새턴 플로피. 파워 메모리 등에도 대응시킬 수 있다

96년말 새턴 소프트의 동향 체크

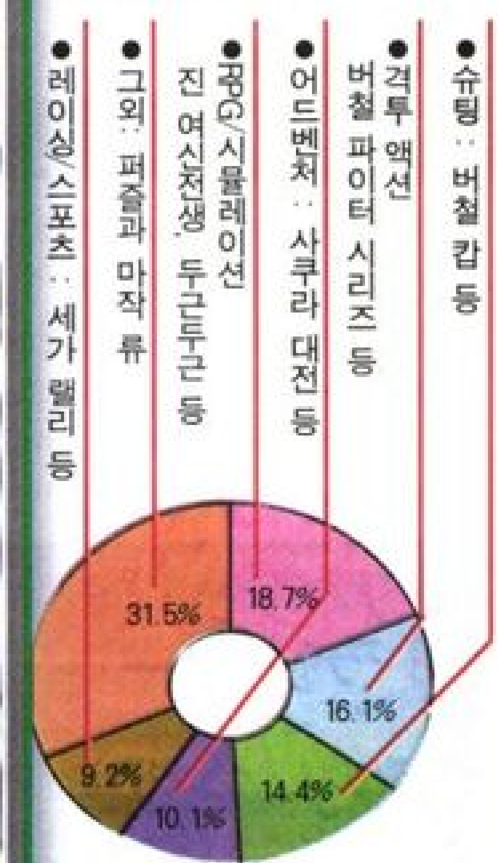
그동안 격투 액션에 치중된듯 한 느낌을 주던 새턴 소프트웨어가 올 연말을 계기로 대작 소프트웨어들을 대거 발매한다. 물론 격투 액션을 포함하여 기대의 RPG 게임과 어드벤처 등 장르 면에서도 새롭게 변모된 모습을 보여 주고 있는 것이다. 이러한 동향에 맞추어 RPG 팬 등 새턴 유저층도 더욱 두터워지게 될 것이며 타 기종 하드웨어와의 전쟁도 더욱 치열해 질 전망이다.

지금까지의 소프트웨어를 체크!

라인 업만을 살펴 보면 장르가 어느 한쪽에 편중되었다는 느낌은 들지 않는다. 하지만 인기 소프트의 경우 『버철 파이터 2』를 필두로 아케이드에서 이식된 작품이 대부분이며 격투 액션 게임이 많이 눈에 들어온다.

올 가을까지의 라인 업

2년째를 맞이한 새턴 소프트웨어의 장르별 분석

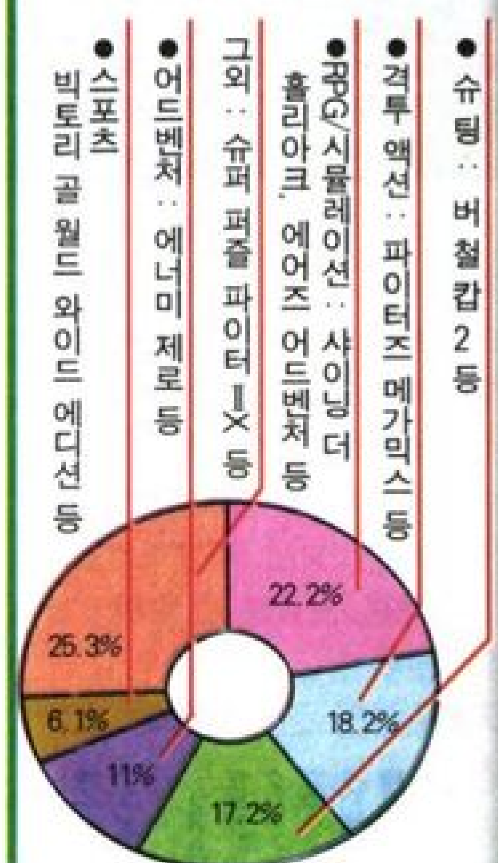


올 연말에 발매될 소프트웨어를 체크!

올 연말도 물론 아케이드에서 이식되는 작품이 많다. 하지만 『파이터즈 메가믹스』와 『에너미 제로』 등 오리지널 새턴 게임들이 강화되었으며 RPG 등 혼자서 즐길 수 있는 게임이 증가된 느낌이다.

지금부터 연말에 나올 라인 업

96년 11월 22일부터 12월 31일까지의 장르별 분석



드디어 등장! SS용 『프로 액션 리플레이』 공략법

프로 액션 리플레이



SS용 프로 액션 리플레이는 PS용보다 훨씬 먼저 국내에 보급되었다. 처음 보급된 것은 게임 개조를 원하는 사람들 때문에 보급된 것이 아니라 국내의 파워 메모리 수요가 많아져서 파워 메모리 대용으로 수입된 것이다. 또한 그당시에는 개조를 해야할 만큼 어려운 게임도 없었고 게임의 개조에 관심을 갖는 사람도 별로 없었다. 그러나 PS의 액션 리플레이가 인기를 얻으며 SS용까지도 다시 관심의 대상이 되었다.

액션 리플레이의 주 기능은 게임의 개조!

SS용 프로 액션 리플레이를 카트리지에 꽂고 개조를 원하는 게임 CD를 삽입한 후 전원을 넣으면 SS 로고가 나온 뒤 프로 액션 리플레이의 메뉴가 나타난다. START GAME, SELECT CHEATS, MEMORY MANEGER, CREDITS의 메뉴 중 START GAME은 개조 없이 게임을 시작하는 것이며 SELECT CHAETS는 게임 개조를 할 수 있는 메뉴이다. 코드를 저장하지 않아도 수많은 코드가 기본적으로 저장되어 있기 때문에 웬만한 게임은 새로운 코드입력 없이도 개조가 가능하다. 또한 새로운 게임이 등장할 때마다 해당 코드를 저장시키면 신종 게임의 개조도 가능한 것이다. MEMORY MANEGER는 본체의 세이브를 액션 리플레이에 옮길 수 있는 기능이다. 본체의 세이브 용량과 액션 리플레이의 용량을 보면서 세이브 파일을 옮기거나 지울 수 있다. 마지막으로 CREDITS는 제작자들의 간단한 소개를 보여준다.



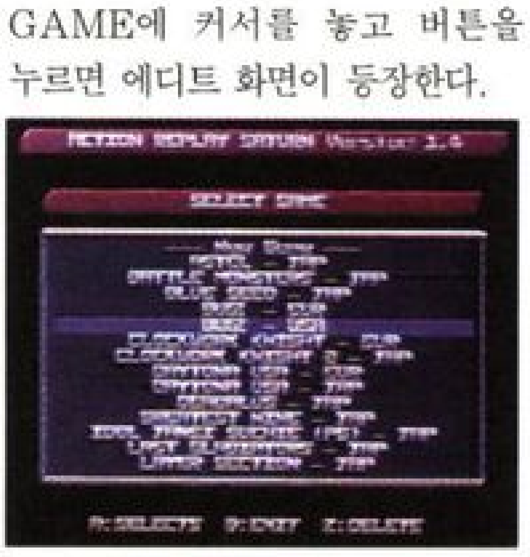
어떤 게임이든지 무적으로 만들자

게임을 개조하는 것에는 세가지 방법이 있다. 우선 신종 게임의 경우는 새로운 코드를 액션 리플레이에 저장한 후 개조하는 방법이 있다. 또한 이미 코드가 입력되어 있는 경우 코드를 골라서 실행시키기만 하면 되고 마지막으로는 이미 입력된 코드를 고치거나 추가하는 방법이 있다.

■기본 지원 코드목록에 없는 신종 게임을 개조하는 방법

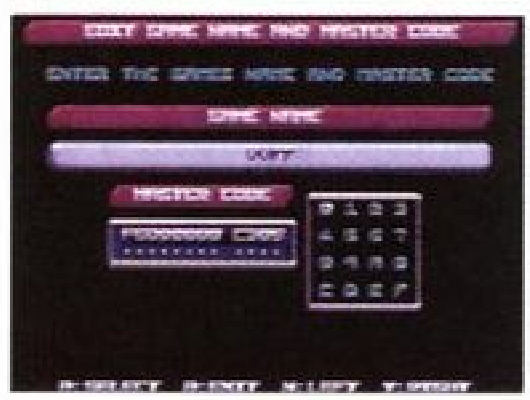
①챔프 등에서 신종 게임의 새로운 코드를 얻는다.

②버철 파이터2가 저장되어 있지 않은 액션 리플레이의 경우라면 SELECT CHEATS로 들어가도 버철 파이터2의 제목이 보이지 않을 것이다. 여기서 NEW GAME에 커서를 놓고 버튼을 누르면 에디트 화면이 등장한다.

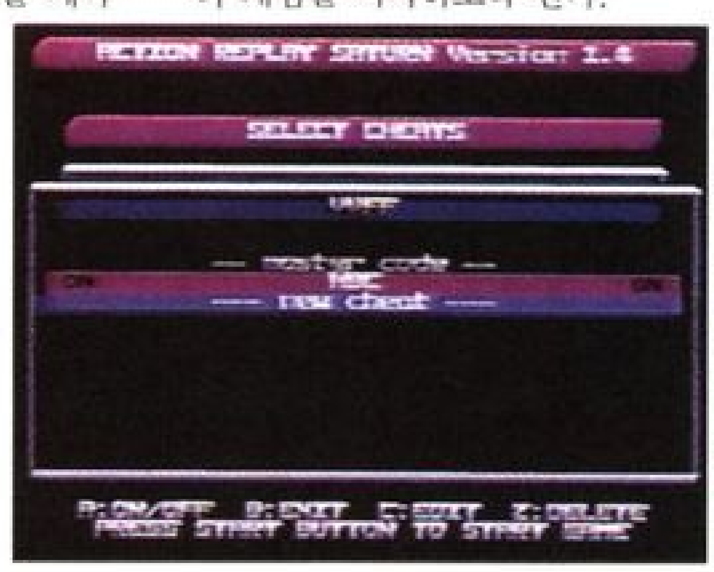


③이 화면에서 커서를 움직여 개조할 게임의 제목을 입력하고 마스터 코드를 입력한다. 입력한 끝나면 B버튼을 눌러 빠져 나가고 수정시에는 X와 Y로 커서를 좌우로 움직여 수정하면 된다.





④이제 코드를 입력할 차례이다. 우선 개조 코드의 제목을 입력한다. 나중에 개조 코드를 쉽게 찾을 수 있도록 코드별 특징을 제목으로 입력하는 것이 좋다. 이제 코드를 입력해보자.(EX:36062240 0008) 위에서 마스터 코드를 입력한 것처럼 커서를 움직여서 16진수 값을 입력하도록 한다. 단, DEFAULT ON/OFF를 건드리면 코드가 초기치로 되는 경우도 있으니 주의하자. 코드를 입력하고 저장했다면 다시 SELECT CHEAT 화면으로 돌아간다.







⑤여기서 코드에 커서를 놓고 A버튼을 누르면 코드의 사용여부(ON/OFF)를 정할 수 있고 B버튼을 누르면 다시 밖으로 나가며 Z버튼을 누르면 입력된 코드를 지울 수 있으니 Z버튼을 누를 때는 특히 주의하도록 한다. 이제 입력한 코드를 ON으로 놓고 START 버튼을 누른 후 첫번째 메뉴를 골라 게임을 시작하도록 한다.

⑥게임으로 들어가서 순재를 골라 게임을 시작한다. 평상시와 다름없는 모습에 '이게 뭐야, 똑같잖아.' 하는 유저도 있을 것이다. 하지만 한번만 술마시는 기술을 성공시키면… 최고로 술취한 상태가 된다. 즉 술을 3번이상 마셔야 완벽히 사용할 수 있는 기술들도 술마시는 것 한번으로 사용이 가능하다는 것이다. 또 순재는 술을 마실수록 파워가 강해지므로 강력한 순재를 손쉽게 사용할 수 있다. 뒤에서 밝히겠지만 위의 코드는 순재의 술취한 상태를 최고로 만들어 주는 코드이다.



■입력된 코드의 사용

1. 이것은 지난호에 소개한 PS용과 같으므로 간단히 설명하고 넘어가겠다. 우선 SELECT CHEATS를 선택한다. 기본적으로 저장되어 있는 많은 게임들 중 자신이 하고 싶은 게임을 선택한다. MASTER CODE와 NEW CHEAT 그리고 입력된 코드들이 보일 것이다. 여기서 원하는 코드를 ON으로 만들고 START버튼을 누른다. 그리고 'START GAME WITH SELECTED CHEATS'(개조 코드를 사용해서 게임을 개조한 후 즐긴다.)를 선택하여 플레이하면 된다.



■입력된 코드의 수정 또는 추가

입력된 코드를 수정할 경우는 SELECT CHEATS의 화면에서 코드에 커서를 맞추고 C버튼을 누른다. 그러면 EDIT CHEATS 화면이 나오며 커서를 움직여 입력된 코드를 수정할 수 있다.



코드를 추가할 때는 우선 SELECT CHEAT 화면에서 NEW CHEAT를 선택한다. 그러면 위의 '새로운 코드입력'의 4번과 같은 화면이 나오는데 여기서 개조코드의 제목을 입력하고 코드를 입력하면 된다. 물론 여기에 입력한 코드는 위에서 입력한 코드들과 함께 사용할 수 있다. 또한 코드들을 모두 사용할 경우 각각의 코드들이 효력을 나타내 코드별 특징을 모두 사용할 수 있게 된다.





■세이브 파일 옮기는 방법

SS용 프로 액션 리플레이가 PS용과 다른 특징은 본체의 세이브 파일을 액션 리플레이 카트리지로 옮길 수 있다는 점이다. PS용에는 없는 저장 기능까지 갖추고 있는 셈이다. 용량 또한 파워 메모리와 같은 8000K 가량이기 때문에 이것만 있으면 굳이 파워 메모리를 구입할 필요가 없다. 하지만 파워 메모리에는 못미치는 단점도 있다. 파워 메모리는 카트리지 자체에 직접 세이브가 가능하지만 액션 리플레이는 우선 SS 본체에 저장한 후 일일히 옮겨야 하는 불편함이 있기 때문이다. 또 새턴에 저장할 수 없는 큰 용량의 세이브 파일을 사용하는 게임의 경우는 액션 리플레이 사용자는 즐길 수 없다는 점도 있다.



① MEMORY MANAGER를 선택한다.

② 왼쪽에 새턴 본체에 저장되어있는 파일들이 보이고 오른쪽에는 액션 리플레이에 저장되어 있는 파일이 보인다. 아래 보이는 129/510 등이 세이브 가능 용량이다.

③ 옮기고 싶은 파일을 골라 A 버튼을 누른다.

④ 파일들이 표시가 되면 C버튼을 눌러 세이브 파일을 복사한다.

⑤ Z버튼을 누르면 세이브 파일이 지워지므로 주의하도록 한다.

SS용 액션 리플레이는 개조 코드 기능에 파워 메모리의 기능까지도 갖추었다는 점에서 PS용보다 뛰어나다. 이 뛰어난 능력의 주변기기가 지금까지 진정한 능력을 발휘하지 못한 것이 참 안타깝다. 파워 메모리 대신 액션 리플레이를 구입한 유저라면 한번쯤 개조 코드를 입력해서 게임을 즐겨보는 것도 좋을 것이다. 물론 무턱대고 개조를 한다면 게임에서 진정한 재미를 느낄 수 없을 것이다. 하지만 적당한 개조는 게임에서의 짜증을 덜어주고 재미를 더해준다.

주요 게임의 개조 코드

코드가 두개가 있는 경우는 1P, 2P 따로 입력해야 한다.

●버철파이터2

·마스터 코드	F6000914 C305 B6002800 0000
·순재 주량 최대	36062240 0008 36063340 0008
·링 크기 조절	1605F0F4 00XX

(XX부분에 00~3D로 입력한다.)

·라운드 수 조절	360E0010 000Z

(Z부분 0~E로 조절)

·방어력 조절	1023EC48 YYYY 1023EC4A YYYY

(YYYY부분 0001~7FFF로 조절)

●뿌요뿌요2

·마스터 코드	F6000914 C305
·1회 소거로 승리	160894A2 FFFF
·마지막 스테이지	360906B1 0023

●스트리트 파이터 제로2

(버전1.9 이상에서만 사용)

·마스터 코드	F6000924 FFFF
·HP 무제한	1604C7BC 0090 1604CBBC 0090
·슈퍼콤보 무제한	1604C81E 0090 1604CC1E 0090
·공중에서 필살기 사용	1604C7A4 0000 1604CBA4 0000
·1밀리 점프 모드	1604C774 00D8 1604CB74 00D8
·초중력 모드	1604C7B0 FFFF 1604CBB0 FFFF
·미니 점프 모드	1604C7B2 4000 1604CBB2 4000
·시간 무제한	1604C5A8 0263
·숨은 캐릭터 사용	16061936 00XX 16061940 00XX

(XX에 14, 15, 16, 17입력)

●스트리트 파이터 제로

·마스터 코드	F6000924 FFFF
·HP 무제한	16036240 0090 16036504 0090
·슈퍼콤보 무제한	160362B2 0090 16036576 0090

●건버드

·마스터 코드	F6000814 C305 B6002800 0000
·기체수 무제한	160B5380 0005 160B53F8 0005
·폭탄 무제한	160B5386 0006 160B53FE 0006
·파워업 최강	160B5388 0003 160B5400 0003

• 무적	160B5418 0078
	160B5418 0078

●파이팅 바이퍼즈

• 마스터 코드	F6000914 C305
	B6002800 0000
• HP 무제한	16062CF4 01FF
	16064BF4 01FF
• 숨겨진 캐릭터 선택	30200080 00E7

●토어-정령왕기전

• 마스터 코드	F6000914 C305
	B6002800 0000
• HP 무제한	16087D2E 3E70
	16087D30 3E70
• SP 무제한	16087D32 3E70
	16087D34 3E70
• 보석 최대로	160876A8 0909
	160876AA 0909
	160876AC 0909

●기동전사 건담 외전-전율의 블루

• 마스터 코드	F6000914 C305
	B6002800 0000
• 핸드그레네이드 무제한	16053CDC 0900

●뱀파이어 헌터

(버전 1.9 이상에서만 사용)

• 마스터 코드	F6000924 FFFF
• 무적	16076CB6 0090
	160770BA 0090
• 스페셜 게이지 무한	16076E74 000A
	16077278 0009

●버철 파이터 키즈

• 마스터 코드	F6000914 C305
	B6002800 0000
• HP 무제한	1604574C 00A0
	1604684C 00A0
• 순재 파워 최대	36045C3C 0008
	36046D3C 0008
• 엔딩 모두 보기	1023F064 FFFF

●스트라이커즈 1945

• 마스터 코드	F6000914 C305
	B6002800 0000
• 무적	1604DDFE 0078
	1604DE72 0078
• 기체수 무한	1604DDD0 0005
	1604DE44 0005
• 폭탄 무제한	1604DDD4 0006
	1604DE48 0006
• 파워업 최대	1604DE00 0004
	1604DE74 0004

●새턴 봄버맨

• 마스터 코드	F6000914 C305
	B6002800 0000
• 봄버맨 수 무한	160C1376 0900
• 폭탄 개수 최대	160D6C36 0009
• 폭탄 파워 최강	160D6C2C 0010
• 초 스피드 업	160D6C04 1000

●사쿠라 대전

• 마스터 코드	F6000914 C305
	B6002800 0000
• 사쿠라 연애도 최대	10200314 FFFF
• 스미레 연애도 최대	10200328 FFFF
• 마리아 연애도 최대	1020033C FFFF
• 아이리스 연애도 최대	10200364 FFFF
• 코란 연애도 최대	10200378 FFFF
• 칸나 연애도 최대	10200350 FFFF

●두근두근 메모리얼 -FOREVER WITH YOU

(버전 1.9 이상에서만 사용)

• 마스터 코드	F6000924 FFFF
• (주인공) 체력	1607FA28 0XXX
• 문계	1607FA2C 0XXX
• 이계	1607FA30 0XXX
• 예술	1607FA34 0XXX
• 운동	1607FA38 0XXX
• 잡학	1607FA3C 0XXX
• 용모	1607FA40 0XXX
• 근성	1607FA44 0XXX
• 스트레스	1607FA48 0XXX

(XXX 부분을 000~37 입력)

●아랑전설3

(버전 1.9 이상에서만 사용)

• 마스터 코드	F6000924 FFFF
• HP 무제한	16007D18 0060
	16007E18 0060
• HP 점멸상태	16007D18 001F
	16007E18 001F
• 미니점프 모드	16006CB4 0000
	16007DB4 0000
• 슈퍼점프 모드	16007CD6 2800
	16007DD6 2800
• 시간 무제한	16003590 991F

세가의 인기 게임들 미국에서 포켓 게임으로 재탄생!



제목을 듣고 혹시 불법 복제품을 말하는 것은 아닌가 하는 의심을 가지는 독자들도 있겠지만 절대 그렇지 않다. 이것은 세가가 인정하는 라이센스 포켓 게임들로 미국에서 대인기를 모으고 있어 잠깐 소개하도록 하겠다.

미국의 타이거라는 회사에서 발매!

액정 포켓 게임으로 폴리곤을 표현할 수는 없지만 인기 게임들을 휴대할 수 있다는 이유만으로도 흥미를 모으고 있다. 발매원은 미국의 타이거라는 회사로 세가의 최신 3D 폴리곤 게임들을 포켓 게임으로 만들어 발매 중이며 물론 원작과는 엄청난 차이가 있다.



버철 캅

이게 무슨 버철 캅이야 하는 독자도 있겠지만 그래도 흉내는 냈다. 다만 판정에 있어 조금 불만이다



데이토나 USA

R-ZONE 방식과 VRT-X의 두가지 방식으로 즐길 수 있는 데이토나



버철 파이터

도저히 버철 파이터라는 느낌은 들지 않지만…



버철 파이터2

게다가 2도 있다니… 버철 파이터1에 비해 스테이지가 변했을 뿐이며 게임성에는 변화가 없다



팬저 드래군

적을 피하며 맞추는 슈팅 게임으로 기본적인 느낌은 나지만 난이도가 매우 높다



INDY 500

자동차들을 피하며 달리는 레이싱 게임. 아케이드의 박력을 느낄 수 있을까?

종류는 4가지

1 레이저 게임

이것은 현재 버철 캅에만 해당되는 종류. 화면 아래 탄창표시 부분을 맞추면 리로드 되는 등 게임성에 신경을 많이 쓴 느낌.





2 R-ZONE

마치 체감 게임을 보는듯. 붉은 화면이 헤드 마운트 하단의 거울에 반영되며 롬 교환식이다.





3 포켓 아케이드

보통 액정 게임 스타일. 가지고 다니기에 매우 편리하다.



3 VRT-X

데이토나 전용 머신인가? 아직은 데이토나밖에 나오지 않았지만 데이토나는 R-ZONE 방식도 있다.



올해 SNK 최고의 타이틀!

더 킹 오브 파이터즈 '96



장 르	격투 액션	현지 발매일	12월 27일
제작사	SNK	현지 가격	5,800엔

SNK의 킹 오파'96이 엄청난 속도로 새턴으로 이식되었다. CD만 살 경우는 5,800엔, 확장 램 카트리지를 포함할 경우 7,800엔, 95, 96 한정 더블 팩은 9,800엔으로 3종류가 발매된다.

게임 시스템 체크

지금까지 격투 게임에서는 없었던 3 VS 3 시스템으로 아케이드뿐만 아니라 네오지오에서 대히트를 기록한 킹 오파 시리즈의 최신작 「KOF'96」이 생각을 초월하는 속도로 이식되어 이번달 발매될 예정이다. 확장 RAM 카트리지 대응으로 충실한 이식이 가능해진 것이다. 물론 새턴용 오리지널 요소도 추가될 예정이어서 팬들을 더욱 기쁘게 해 주고 있다.

27인의 캐릭터가 대폭발



◀캐릭터 선택화면은 전작을 기본으로 그래픽이 더욱 향상되었다

『더 킹 오브 파이터즈』 시리즈 최대의 매력은 역시 사용할 수 있는 캐릭터가 많다는 것이다. 특히 이번 시리즈는 전작에 비해 3인 증가한 27명으로 이루어져 있으며 여성 캐릭터가 많다는 것이 가장 큰 특징이다.

파워 업된 시스템





◀긴급 회피. 입력 직후에는 무적이지만 행동 후에는 약간 경직된다

『KOF』에는 다른 격투 게임에서는 볼 수 없는 참신한 시스템이 다수 사용되어 있다. 보통 파워 게이지가 가득 차게 되면 1번밖에 사용할 수 없는 초필살기도 아무 때고 사용할 수 있으며 상대에 의해서 체력이 준 상태에서 기절되었을 때 같은 팀이 도와주러 나타나는 응원공격 등 여러가지 시스템이 채용되었다. 특히 전작에서는 던지기 이외에는 완전 무적이었던 「공격 회피」가 어느 일정 시간에만 피할 수 있는 「긴급 회피」로 바뀌게 되었다.



▲응원공격. 캐릭터 조합이 나쁘면 아무 도움이 되지 않을 수도…



▲파워가 모아지면 가드캔슬 긴급 회피가 가능해 진다

타카라의 오리지널 새턴 격투 액션!

D-Xhird

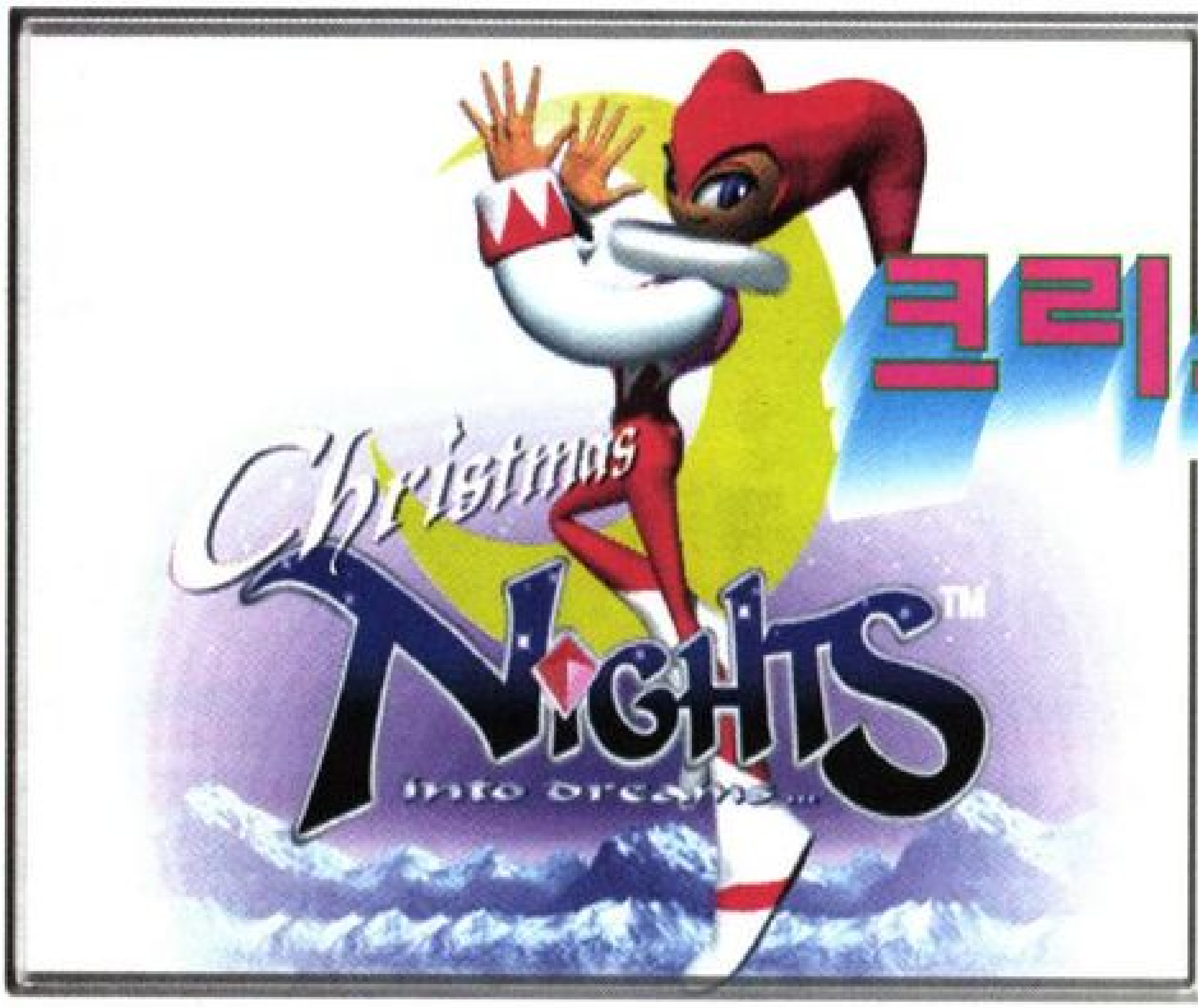


장 르	격투 액션	현지 발매일	97년 봄 예정
제작사	타카라	현지 가격	미정

풀 콤비네이션 시스템!

지난 11월호에 가칭 DDD라고 소개되었던 타카라의 새턴용 대전 격투 액션 게임의 제목이 『D-Xhird』라는 타이틀로 바뀌었다. 우선 D-Xird는 무기들을 이용할 수 있으며 「풀 콤비네이션」이라고 불리는 새로운 콤보 시스템을 채택했다고 한다. 기타 시스템적인 부분으로는 스테이지에 여러가지 종류가 있어서 벽이 있는 스테이지와 없는 스테이지 등 단순한 구조로 이루어 지지는 않았다는 것이다. 벽으로 둘러싸인 스테이지에서는 플레이어가 공격을 위해서 벽을 이용해 점프할 수도 있다. 이번호에는 처음 공개된 대전 화면을 공개하며 보다 자세한 내용은 정보가 들어오는데로 전하도록 하겠다.





나이츠가 선사하는 최상의 크리스마스 선물!

크리스마스 나이츠

장르	액션	현지 발매일	발매중
제작사	세가	현지 가격	비매품

세가가 연말에 터트린다는 대망의 보물 타이틀 중 하나가 드디어 공개되었다. 무한한 가능성이 담겨 있는 『나이츠』의 새로운 버전인 『크리스마스 나이츠』가 바로 그것이다. 더구나 판매용이 아니라 우편요금만 부담하면 모두에게 보내준다고 한다. 물론 안타깝게도 일본 내에 한해서 이긴 하지만…

산타가 되어 돌아온 나이츠

이 『크리스마스 나이츠』의 가장 놀라운 점은 4개의 나이츠를 즐길 수 있다는 것이다. 그것도 플레이어가 옵션 모드에서 선택하는 방식이 아니라 새턴의 내장시계 날짜에 따라 시간이 지나면 자동으로 변하는 것이다. 크리스마스 전에는 「윈터 나이츠」로 크리스마스 근처가 되면 「크리스마스 나이츠」, 새해에는 「해피 뉴 이어 나이츠」, 봄이 오면 「숏 버전 나이츠」를 즐길 수 있다. 이외에도 9개의 선물 모드는 상용 소프트보다도 훨씬 놀라운 가치를 지닌 한정판임을 알 수 있게 해준다.

4개의 나이츠가 수록

날짜에 따라 자동으로 변하는 4개의 나이츠는 우선 크리스마스 전인 「윈터 나이츠」로 BGM이 경쾌한 곡으로 바뀌고 배경도 눈이 내려 있다. 크리스마스가 가까워지면 「크리스마스 나이츠」로 변하며 나이츠의 복장이 산타 복장으로 바뀌고 배경음악은 크리스마스 캐롤 메들리로 변한다. 그리고 배경도 모두 눈으로 덮히게 되고 그 밤 하늘을 날아 다니는 것이다. 이어서 크리스마스가 지나고 새해가 되면 「해피 뉴 이어 나이츠」. 이것은 기본적으로 윈터 나이츠와 크게 차이는 없지만 클라리스와 엘리엇의 복장이 포말 의상으로 바뀌게 된다. 그리고 겨울이 다 끝날 무렵에는 봄 분위기가 나는 「숏 버전 나이츠」. 길다면 길고 짧다면 짧은 겨울이 지나면 드디어 봄. 이것은 전체적으로 본편 나이츠의 축소판이라고 할 수 있다. 그리고 또 다시 겨울이 되면 「윈터 나이츠」로 바뀌게 된다.



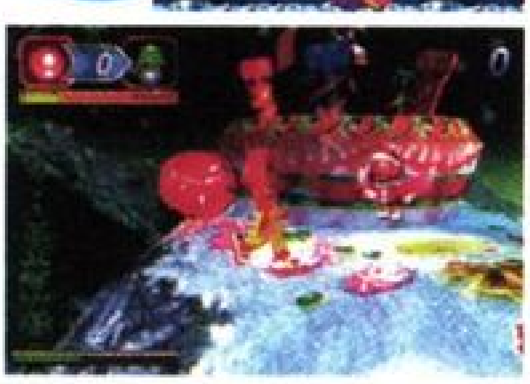














전혀 새로운 오프닝

이번 『크리스마스 나이츠』에는 전혀 새로운 오프닝이 갖추어져 있다. 본편과는 달리 파스텔 톤의 화면이 크리스마스 분위기를 더욱 고조시킨다.





엄청난 크리스마스 선물!

이 『크리스마스 나이츠』의 진정한 재미는 사실 엄청난 프레젠트에 있다. 나이츠 본편에서는 볼 수 없었던 여러가지 이벤트와 데이터에서 진정한 즐거움을 느낄 수 있을 것이다.

선물1 노래방



주제가인 Dreams Dreams의 가라오케 모드로 스프링 발레를 경쾌하게 날으는 나이츠를 배경으로 가사가 자막으로 나오는 것이다. 그리고 연주 중에는 방향 키로 피치 조절이 가능하다.

선물2 링크 어택 모드





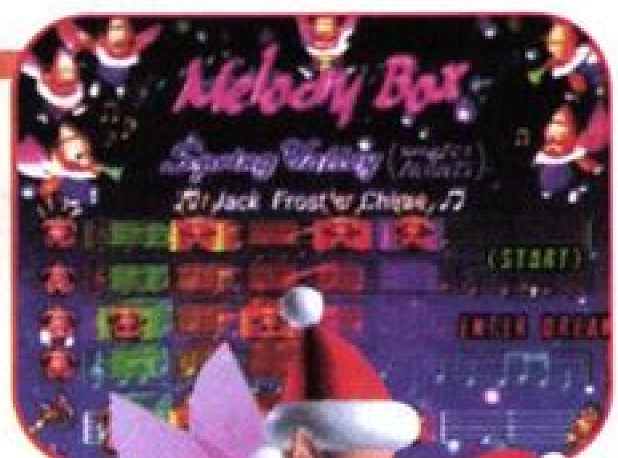
무한 링크가 가능한 프로즌 벨의 코스1을 도전해 보는 어택 모드로 시간은 무제한이다. 게다가 적도 나타나지 않기 때문에 도전해 볼 만할 것이다.

선물3 타임어택 모드



이것은 조금 새로운 느낌의 모드로 스프링 발레의 코스1에서 아이템을 모두 취하는 타임어택 모드이다. 물론 이것도 시간은 무제한.

선물4 멜로디 박스



드림의 BGM을 플레이어가 자유롭게 에디트하여 연주하는 모드. 기본적으로는 『크리스마스 나이츠』의 BGM 1곡이지만 백 업에 나이츠 본편의 A-Life가 들어 있는 경우 다른 6곡의 드림곡도 가능하다. 물론 이렇게 에디트한 곡을 배경으로 플레이하는 것도 가능하다.



선물5 나이트피안 콜렉션



현재 나이트피안의 감정을 쉽게 알 수 있다. 백 업 내에 있는 A-Life의 데이터를 체크하는 모드로 드림 내에 있는 나이트피안들 개개인의 호감도나 메피안의 수 등을 쉽게 한눈에 알 수 있다. 이것도 위의 멜로디 박스와 마찬가지로 본편의 A-Life의 데이터가 백업 내에 있으면 6개 드림의 상태를 모두 알 수 있게 해 준다.



선물6 소닉



소닉 팀의 대표적 캐릭터 소닉이 드디어 새턴에 등장. 나이츠의 드림을 소닉이 플레이한다고 생각하면 된다. 기본 룰은 같지만 아다시피 소닉은 날으는 것이 불가능하다. 시간 제한이나 스코어 없이 타임어택을 겨루는 형태로 되어 있다. 그리고 보스는 에그맨이다.

선물7 나이츠 뮤지엄





나이츠에 관한 모든 비주얼을 장르별로 수록한 것으로 나이츠, 엘리어트, 클라리스, 나이트피안, 나이토메안 등의 캐릭터와 배경과 미공개 CG도 들어 있다고 한다.

선물8 나이츠 상품

이것은 상품광고라고나 할까? 나이츠 관련 팬시상품의 데이터베이스로 현재 발매된 것과 앞으로 발매될 것 등 모두 14종이 들어 있다.



선물9 무비 1&2



잡지에 공개되지 않은 2개의 스페셜 무비로 이벤트용으로 편집된 나이츠의 프로모션 비디오 2개를 모두 수록하였다. VOL1은 동경 토이 쇼에서 VOL2는 올 여름 있었던 이벤트에서 공개된 바 있다.



한글화 어드벤처 게임 발매 임박!

신비의 세계 엘하자드

장 르	어드벤처	현지 발매일	12월 예정
제작사	파이오니아 LDC/청 컴퓨터 그래픽스	현지 가격	미정

드디어 국내 새턴 유저를 위한 대작이 발매된다. 한글 자막은 물론 우리말 음성 더빙 등 완벽하게 컨버전된 『신비의 세계 엘하자드』가 발매되는 것이다. 사실 어드벤처의 재미라고 하면 올바른 대화와 그에 따른 스토리 전개라고 할 수 있다. 그동안 이러한 이유로 별다른 재미를 느끼지 못했던 유저들에게는 매우 반가운 일이다

원작에 충실한 완전 한글판

비디오 애니메이션 시리즈부터 시작되어 TV 애니메이션, 소설, 만화책, 라디오 드라마까지 많은 미디어로 옮겨진 인기작인 『신비의 세계 엘하자드』의 새턴용 게임이 드디어 완전 한글 어드벤처 게임으로 등장한다. 기본적으로는 이미 발매된 PC-98 시리즈용을 기반으로 하고 있으나 이벤트 등의 애니메이션과 모든 대사를 음성화하는 등 대폭적으로 파워업되었다. 물론 음성도 모두 우리말로 더빙되었으며 애니메이션의 퀄리티를 보증하기 위해 원작 애니메이션의 제작사인 일본 AIC와 파이오니어 LDC에서 직접 감수하였다.

새로운 캐릭터가 등장하는 새턴만의 오리지널 스토리

이 작품은 OAV와 TV 애니메이션, 만화책 등 미디어에 따라 조금씩 스토리가 달랐다. 새턴용에서는 TV 애니메이션의 스토리를 기반으로 한 오리지널 스토리이며 게임을 위해 디자인된 새로운 캐릭터도 추가되어 다른 미디어와는 전혀 다른 매력적인 스토리가 전개된다.

선택에 의해 전개가 변하는 멀티 시나리오



스토리는 도중에 등장하는 선택대사와 행동에 따라 진행해 나간다. 그 선택에 의해 다음 전개가 미묘하게 변해가는 멀티 시나리오를 채용하고 있다. 또한 게임 중에는 많은 캐릭터가 등장하여 그중에 두명을 골라서 같이 모험에 데려갈 수 있으며 그 캐릭터에 따라 대화 내용이나 스토리 전개가 변하기도 한다. 물론 선택한 캐릭터에 따라 엔딩도 각각 달라지며 그 외에도 수많은 이벤트가 준비되어 있어 몇번이라도 다시 플레이할 수 있다.







간략 줄거리

학교 과학실에서 자신도 모르는 기계를 만들어 거기에서 비쳐지는 소녀에게 자신의 세계인 엘하자드를 구할 수 있는 용사로 오인받아 이 세계로 날려진 최현우. 동시에 날려져 왔으나 엘하자드 정복에 불타는 강철민의 비겁하고 비열한 방해를 넘어서 엘하자드를 구하기 위해 그리고 자신의 세계로 돌아가기 위해 현우 일행의 모험은 시작된다.

다이하드가 새턴으로 나타났다!

다이나마이트 형사





●장 르	액 션	●현지 발매일	97년 1월 24일
●제작사	세 가	●현지 가격	5,800엔

세가가 비밀리에 제작한 아케이드용 게임으로 기존의 세가 게임과는 뭔가 새로운 느낌을 주었던 『다이하드』가 새턴으로 이식 결정되었다. 다양한 커맨드 기술로 격투 게임의 느낌을 충분히 살린 액션으로 물론 2인 동시 플레이도 가능하다.

다이나마이트한 2명의 형사 출현!

올 여름 갑작스럽게 아케이드용으로 등장하여 챔프에서도 지난 8월호에 공략한 바 있는 세가의 『다이하드』가 새턴으로 이식 추진 중이다. 현재 97년 1월을 목표로 사실상의 이식 작업은 모두 끝나고 지금은 최종 조정작업 중이라고 한다. 그리고 이 『다이나마이트 형사』는 세가가 새턴 이식을 목표로 애당초 새턴 호환기판인 ST-V로 제작된 것이기 때문에 거의 완벽한 이식을 기대할 수 있다.

이 『다이나마이트 형사』는 2인 동시 플레이가 가능한 스크롤형 격투 액션 게임으로 플레이어는 남형사인 브루노 데린저나 여형사 신디 중 하나를 선택하여 적들을 물리치고 대통령의 딸을 구하는 것이 대략적인 스토리이다. 스테이지는 모두 5개이며 게임 중의 데모 화면이나 스테이지, 캐릭터들은 모두 3D 폴리곤으로 표현되어 있다.

최초의 3D 폴리곤 액션

3D 폴리곤에 의한 1대1 대전 격투 게임은 물론 많이 있지만 이처럼 여러명의 적들과 싸우는 횡 스크롤 격투 액션 게임이 3D 폴리곤으로 나온 것은 이 『다이나마이트 형사』가 처음이다. 그래선지 약간 어색한 부분도 있긴 하지만 기존의 스크롤 액션과는 달리 더욱 통쾌한 느낌을 주는 것도 사실이다. 그리고 스테이지 사이 등에서 표현되는 데모 영상은 마치 액션 영화를 보는 듯 한 착각마저 불러 일으킨다.



마치 영화와 같은 폴리곤 데모 영상

남형사 브루노 데린저



여러가지 어려운 사건들을 해결해 온 베테랑으로 보통 미스터 다이나마이트라고 부른다

여형사 신디



험상궂은 브루노와는 달리 아름다운 외모를 지녔지만 역시 다이나마이트 같은 폭발력을 지녔다

기본 동작은 3가지

플레이어가 조정하는 캐릭터의 통상 공격은 보통 펀치, 킥, 점프 등 3가지로 이루어져 있다. 하지만 격투 액션에서 많이 사용하는 PPK나 KKK 등의 콤비네이션 기술이나 던지기 등의 기술도 있어서 단순한 액션 게임의 차원을 넘어서고 있다. 이러한 타격기 이외에도 스테이지 중에 얻을 수 있는 무기를 이용한 공격도 가능하다. 장착 가능한 무기로는 권총이나 대전차 라이플 등 강력한 무기들 이외에도 최루 스프레이, 호추가루 등 재미있는 아이템도 가득하다. 풍부한 기술과 여러가지 무기 아이템 등을 적절히 사용하며 자유롭게 플레이할 수 있다는 것이 바로 이 『다이나마이트 형사』의 가장 큰 매력인 것이다.



대통령의 딸을 구출하라!

샌프란시스코 시내에 있는 「이터널 타워」가 돌연 테러리스트들에게 점거당했다. 테러리스트의 보스는 사장실에 침입하여 각 테러리스트들에게 지령을 보낸다. 이러한 상황에서 플레이어는 테러리스트들과 보스를 물리치고 이 빌딩 어딘가에 숨겨져 있는 대통령의 딸을 구출하는 것이 2 형사에게 주어진 임무이다.





발군의 통쾌함을 새턴으로 즐긴다!

전뇌전기 버철 온



●장 르	3D 슈팅	●현지 발매일	발매중
●제작사	세 가	●현지 가격	5,800엔

버철 로이드라고 불리는 로보트를 조작하는 기존의 격투 액션 게임과는 전혀 다른 분위기의 대전 3D 슈팅 게임 『전뇌전기 버철 온』이 드디어 발매되었다. 압도적인 통쾌함과 독특한 조작감각을 지니고 새턴으로 재탄생 된 『버철 온』은 새턴용 오리지널 요소도 가득하다.

새턴 오리지널 모드를 체크

2P대전 모드에 새턴용 리플레이 모드, 게다가 야거랜디(JAGUARANDI)를 사용하는 비법 등 새턴용 오리지널 모드 만재. 게다가 정식 유통되는 게임인 만큼 물량 부족으로 인해 타이틀을 구하지 못할 염려는 없다.

2P대전 모드

대전 게임이라면 역시 다른 사람과 실력을 겨루는 재미가 가장 크다. 특히 원작에서는 섬세한 심리전이나 재빠른 움직임 등이 한층 흥미를 높여주었던 부분이었다. 이번에 등장하는 새턴용 『버철 온』에서는 하나의 화면을 분할하는 방식이 채용되어 좌우 또는 상하로 화면을 분할하는 2개의 모드가 갖추어 졌다. 화면만을 보고서는 뭔가 불안하다는 생각을 가지는 독자도 있을지 모르나 조금의 위화감 없이 게임을 즐길 수 있으니 안심하길 바란다.



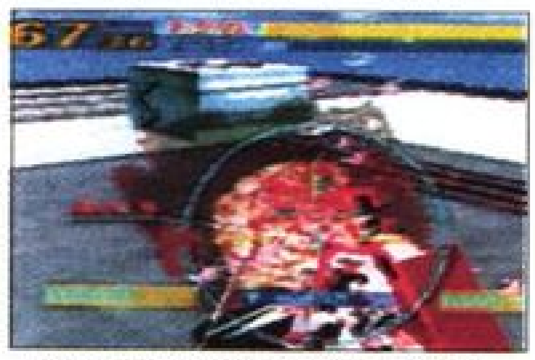
▲기본적으로 적과 1대1로 싸우며 횡 8방향에 상하로도 이동이 가능하다





레코드와 리플레이

대전 격투 게임을 하다보면 자신의 치밀한 전략이 성공하여 승리를 거둘 때나 필살기를 적절한 때 사용하여 통쾌감을 느낄 때 등 리플레이 화면을 보고 싶을 때가 가끔 있기 마련이다. 이런 때에 도움이 되는 것이 바로 이 기능이다. 플레이를 임의로 세이브하여 게임이 끝난 후 등에 언제든 자신의 플레이를 객관적 입장에서 관람할 수 있다. 또한 리플레이를 보고 있다가 또다른 방법으로 플레이해 보고 싶을 경우 곧 바로 난입하여 플레이할 수도 있다.



▲사진4) 리플레이 중에 난입하여 그 시점에서 리플레이도 가능

숨겨진 캐릭터의 사용

새턴용 오리지널 모드로서 이번에는 야거랜디를 사용할 수 있는 비법이 숨겨져 있다. 이런 강력한 로보트를 사용하여 얻는 통쾌함은 이루 말할 수 없다. 야거랜디를 고르는 방법은 하드 레벨로 아케이드 모드를 클리어한 후 아케이드 모드나 대전 모드에서 라이덴의 한 칸 오른쪽으로 이동한 다음에 선택하면 된다. 이외에도 시점 변경이나 필살기 사용, 흰색 테무진과 라이덴 고르기 등 비법들이 가득하다고 한다.



랭킹 모드

플레이어의 플레이 상황은 여러가지 각도에서 분석되어 평가된다. 채점되는 것은 공격의 정확성과 승리 후 남은 시간 등 여러가지이다. 최고의 칭호를 얻기 위해서는 엄청난 노력과 실력이 필요할 것이다.



조작 감각도 체크

패드

새턴용으로 처음 『버철 온』을 접하게 되는 사람은 이 콘트롤 패드로도 충분하다. 패드 에디트도 가능하기 때문에 독자적인 버튼 설정도 가능하다.



트윈 스틱

아케이드용에서 실력을 충분히 익힌 사람이라면 이 「트윈 스틱」을 이용하도록 하자. 선회 등의 미묘한 조작도 간단히 사용할 수 있으며 심플한 버튼 조작으로 미스도 적을 것이다.



게임 룰을 설정

아케이드와 대전 모드에 대해서 게임 진행 상의 룰을 스스로 결정할 수 있다. 정할 수 있는 내용으로는 제한 시간을 설정하는 「타임 리미트」로 10초, 30초, 60초, 90초 그리고 시간 무제한인 데스 매치를 선택할 수 있다. 그 다음은 「매치 카운트」로 이것 역시 아케이드와 대전 모드에 대응되며 1승에서 10승까지 승수를 미리 정하여 먼저 이기는 것으로 승부를 정하게 할 수 있다. 마지막 「에너미 레벨」은 아케이드 모드의 COM의 강력함을 설정하는 옵션으로 3단계로 정할 수 있다.

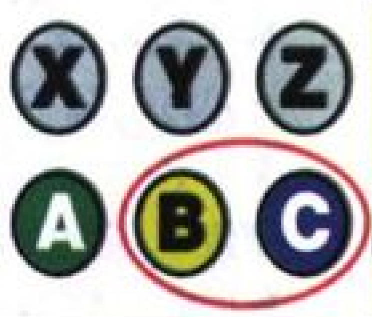
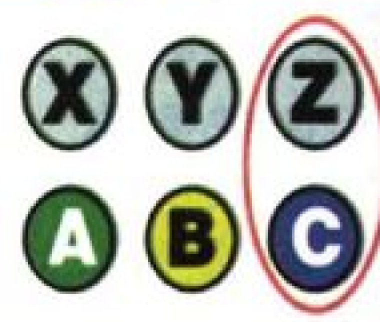
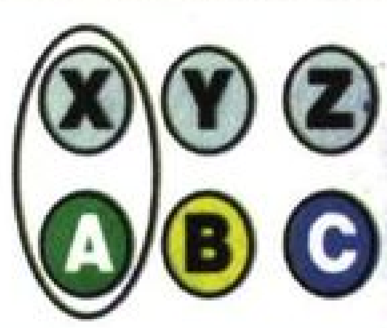
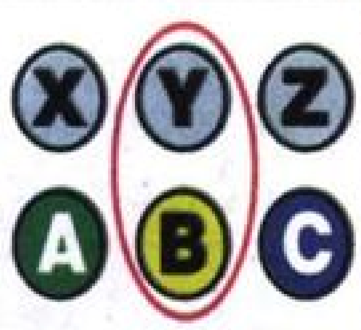
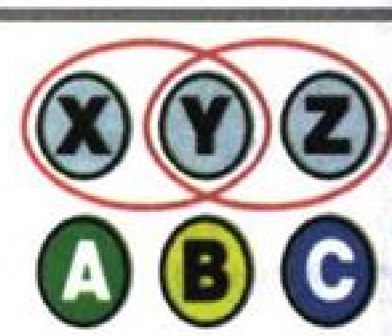


사운드 체크

옵션 화면 안에는 사운드 출력을 스테레오와 모노로 설정할 수도 있으며 그 자리에서 사운드 테스트도 가능하다. 각 사운드는 모든 종류를 들어 볼 수 있으며 BGM과 효과음이 각 기체별로 디렉토리로 나뉘어져 들어 있어 검색하기 용이하게 되어 있다. 하지만 여기에도 1가지 비밀이 숨겨져 있다고 하는데…



실전 사용 예 — 테무진 사용시 공격법

공격법	패드입력	모 션	공격법	패드입력	모 션
대쉬 라이플			점프 라이플		
대쉬 봄			점프 봄		
대쉬 스워드			점프 스워드		

롤플레잉

택틱스 오거



- 리버힐 소프트
- 12월 13일
- 5,800엔

현재 가장 높은 기대를 받고 있는 새턴 소프트 중 하나라고 해도 과언이 아니다. 시뮬레이션 RPG로서의 완벽이식은 과연 가능한 것일까?

슬레이어즈



- 카도가와서점
- 97년 봄
- 미정

특별한 정보가 공개되지 않아 슬레이어즈를 기다리는 팬들은 다소 답답하겠지만 꾸준히 제작되고 있다는 걸 믿고 조금만 더 기다리자.

마법학원 루나



- 게임 아츠
- 97년 봄
- 미정

게임 아츠가 만드는 루나 시리즈라면 이미 재미는 보장. 현재 오프닝 애니메이션을 만드는 중이며 머지않아 정보가 대거 공개될 예정이다.

드래곤 마스터 실크



- 데이탐 폴리스타
- 97년 1월
- 6,800엔

실크의 오프닝은 온천의 입욕 신부터 시작한다고 한다. 하지만 성인용은 아니기 때문에 이상한 생각은 마시라.

쿼바디스2



- 그램스
- 97년 3월 예정
- 6,800엔

전작으로 부터 약 1년. 디지탈 애니메이션 기술로 다시 찾아온 2는 보다 리얼하고 드라마틱하다.

바로크



- 스팅
- 미정
- 미정

아직은 거의 알려지지 않은 새턴 RPG의 다크 호스. 개발자들이 모두 투지에 불타는 사람들이라니 기대가 되는군요.

어드벤처

에너미 제로



- 와프
- 12월 13일
- 6,800엔

CD 4장으로 구성된 초대작인 만큼 돈이 아깝지 않을 것이다. 특히 허리우드에서 제작했다고 하는 중후한 음향이 압권이다.

다이나와 아이란(본편)



- 게임 아츠 ● 12월 하순
- 미정

예고편과 함께 다음달에 그 모습을 들어 낼 게임 아츠의 신작. 음악이 중요한 포인트이며 인간과 공룡이 함께 사는 환상의 남쪽 섬이 무대라고…

어드벤처

은하 아가씨전설 유나 리믹스



- 허드슨
- 12월 27일
- 6,800엔

허드슨의 새턴 소프트 제3탄이 될 『은하 아가씨전설 유나 리믹스』. 기대해도 좋을듯.

NIGHTRUTH



- 소네트
- 12월 13일
- 미정

주인공의 신변을 둘러싼 불가사이한 현상을 테마로 한 나이트루스 시리즈. 이번 무대는 유럽이다.

팡즈 포롬



- 일본MMI테크놀로지
- 97년 9월
- 미정

폴리곤으로 그려진 꼬마 곰이 주인공인 어드벤처 게임이지만 중간중간에는 슈팅이나 액션 등의 미니 게임도 등장한다고 한다.

시뮬레이션

멀티렌서-은하소녀경찰2086



- 이미지니어 ● 12월 13일
- 5,800엔

플레이 스테이션으로 먼저 발매된 『멀티렌서』가 새로운 이벤트가 추가되어 새턴으로 발매. 6인의 소녀경찰에게 임무를 맡기는 것이 플레이어의 몫.

대운동회



- 인크리멘트P
- 12월 13일 예정
- 5,800엔

가을 운동회를 테마로 한 열혈 육성 시뮬레이션. 미소녀들을 상대로 엄격하게 훈련시키기란 여간 어려운 게 아니다.

하이퍼 세큐리티즈S



- 팩 인 소프트
- 12월 예정 ● 미정

가까운 미래를 무대로한 미소녀 육성 시뮬레이션. 플레이어는 경찰관으로서 관할을 잘 지키면서 3명의 미소녀를 훌륭한 경찰로 만들어야 한다.

시뮬레이션즈



- 소프트 뱅크
- 97년 1월 예정
- 5,800엔

특이한 이름으로 주목을 끈 게임으로 배경은 동물원이다. 동물원을 정비하기도 하고 동물을 사오기도 하는 등 좋은 동물원을 만들어야 한다.

센치멘탈 그래피티



- NEC ● 미정
- 미정

새턴 팬이라면 모두 기다리고 있을 새턴용 오리지널 연애 시뮬레이션. 주인공은 전학을 계속해 전국을 돌아다닌 고교 3학년.

시뮬레이션

포토제닉



- 선 소프트
- 97년
- 미정

현재 돌풍을 일으키는 연애 시뮬레이션의 하나로 변덕스러운 여자의 마음을 빨리 체크하는 것이 그녀의 마음을 여는 지름길!

마이 드림



- 일본 크리에이트
- 미정
- 미정

잡지사 기자인 플레이어는 성우양성소에 취재를 갔다가 8명의 소녀들을 만나고 그들의 꿈인 성우가 되도록 도와주는 역할을 해야한다.

에베루주

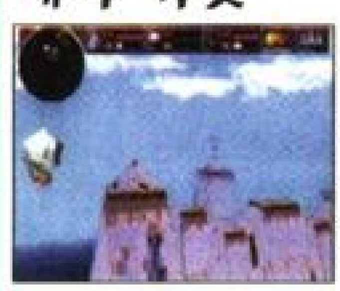


- 타카라
- 미정
- 미정

주인공은 마법학교에 들어가서 소녀기와 사춘기를 보내게 된다. 최종 목표는 창조적인 마법을 획득하여 세계를 위기에서 구하는 것!

액션

매직 카펫



- EAV
- 12월 6일
- 5,800엔

IBM으로 출시되어 좋은 반응을 얻었던 매직 카펫이 새턴으로 등장. 시뮬레이션과 3D 슈팅의 복합적 요소를 가진 게임이다.

그리드 런너



- 버진 인터랙티브
- 12월 예정
- 5,800엔

우주를 무대로 돌아서 차례로 깃발을 찾는 액션 게임으로 파이어나 폭탄으로 상대를 공격하는 대전 모드도 있다.

록맨8 메탈 히어로즈



- 캡콤
- 12월 예정
- 5,800엔

신 캐릭터도 추가되어 새로운 싸움이 시작된다. 「록맨」 시리즈의 최신작으로 귀여운 애니메이션이 볼거리.

툼 레이더



- 빅터 인터랙티브
- 97년 1월 24일
- 5,800엔

플레이어는 주인공인 모험가 「레이라」가 되어 거대한 고대 유적의 보물을 찾는 모험을 떠난다.

중장기병 레이노스2



- 일본 컴퓨터 시스템
- 97년 2월 ● 미정

원작의 주인공이 2029년의 미래에서 시간을 거슬러 왔다. 드디어 조금씩 모습을 드러내는 「중장기병 레이노스2」. 조금만 더 기다리자!

액션

실루엣 미라지



●트레저 ●미정 ●미정

당신은 2개의 세상을 구해야 한다. 아마도 『실루엣 미라지』를 처음 들어 본 사람들도 많이 있겠지만 동료도 만들 수 있는 액션으로 곧 탄생!

격투 액션

울트라맨 빛의 거인 전설



●반다이
●12월 중순
●7,800엔

5인의 인기 캐릭터와 10마리의 괴수들이 사투를 벌인다. 각 캐릭터마다 유명한 필살기들과 새로운 시스템도 추가되었다.

파이어 프로 레스링



●휴먼
●12월 예정
●미정

130명 이상의 레슬러가 등장하며 6인 태그매치까지 가능한 프로 레스링 게임. 이제는 편을 짜서 싸운다.

크리티컴



●빅 동해
●12월 예정
●5,800엔

손에 넣는 자가 그 별을 지배하게 되는 「성스러운 돌」을 둘러싸고 펼쳐지는 우주인들의 대 혈투!

레전드 오브 K-1



●포니캐니언
●97년 1월 10일
●4,980엔

사실감 넘치는 격투기가 펼쳐진다. 공수도, 킥 복싱 등 여러가지 격투기를 한데 모아 그 중 진정한 최강을 가린다!

어드밴스트 V.G.



●TGL ●97년 1월 24일
●미정

전국에서 모인 9명의 미소녀 파이터들이 「최강의 여성」 자리와 상금을 놓고 싸우는 대전 격투 액션. 대전 모드 이외에도 스토리 모드도 있다.

슈팅

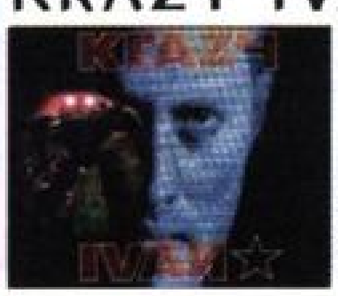
기동전사 건담 외전 Ⅱ



●반다이
●12월 6일
●4,800엔

버철 온의 트윈 스틱이 대응되며 여러가지 연출면에서도 「Ⅰ」보다는 훨씬 나아졌다는 평이 일반적이다.

KRAZY IVAN



●소프트 뱅크
●12월 13일
●5,800엔

『건 그리폰』 형태의 새로운 3D 슈팅. 하지만 이번에는 비행이 불가능한 슈트로 지형을 제대로 간파하는 것이 중요하다.

슈팅

스페이스 인베이더



●타이토 ●12월 13일
●3,980엔

인베이더를 기억하는 게임 팬은 많을 것이다. 이제 새턴으로 다시 인베이더를 즐길 수 있게 되었다. 더구나 이번에는 2인 동시 플레이까지.

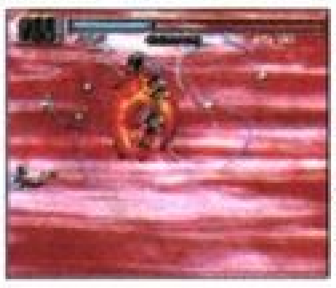
블러스트 윈드



●테크노소프트
●97년 1월 10일
●5,800엔

집중공격과 광범위 공격이 가능한 기체를 이용한 종스크롤 슈팅 게임. 이 두가지 공격방법의 선택이 중요 포인트이다.

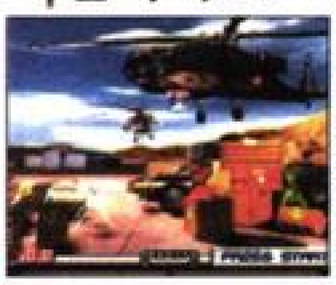
초시공요새 마크로스



●반다이 비주얼
●97년 1월 예정
●6,800엔

마크로스 탄생 15주년에 맞추어 발매되는 『초시공요새 마크로스』. 플레이어가 조작하는 가변 전투기 「발키리」는 3가지 타입으로 변화 가능.

에일리어51

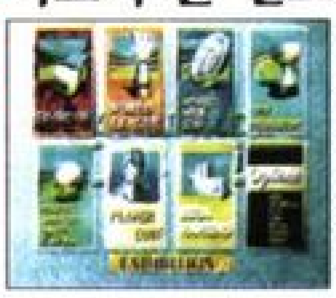


●소프트 뱅크
●97년 1월 예정
●5,800엔

2인 동시 플레이도 가능한 건 슈팅. 플레이어는 에일리언과 좀비들의 손에서 「에일리어51」이라는 비밀의 군사기지를 지켜야 한다.

스포츠

빅토리 골 월드 와이드 에디션



●세가
●발매중
●5,800엔

새로운 빅토리 골이 발매되었다. 4인 동시 플레이도 가능한 빅토리 골이 이번에는 세계를 무대로 하여 재탄생되었다.

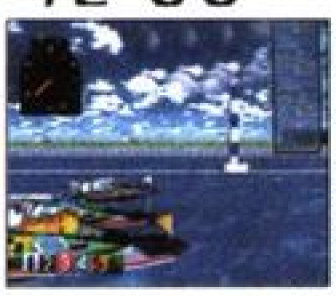
3D베이스볼 더 메이저



●크리스탈 다이나믹스
●12월 20일
●5,800엔

야구하면 역시 메이저 리그. 그 700명의 선수들이 실명으로 모두 등장하며 물론 2인 플레이도 가능하다.

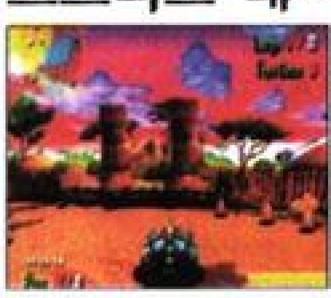
버철 경정



●일본물산
●12월 20일
●5,800엔

소형 경주정들이 푸른 파도를 가르며 달리는 해상 레이싱. 배에 관한 자세한 시뮬레이션이나 타임 어택 모드도 물론 갖추고 있다.

스트리트 레이서 엑스트라

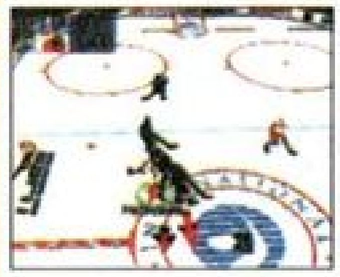


●UBI소프트 ●12월 예정
●5,800엔

물론 레이싱 게임! 하지만 8인 대전 가능. 또한 혼자서 할 때도 럼블 모드와 레이스 모드 중 선택하는 레이싱이라기 보다는 카배틀 게임.

스포츠

NHL 파워 플레이'96



●버진 인터랙티브
●12월 예정
●5,800엔

우리나라에서는 약간 소외되는 아이스 하키 게임이지만 모션캡처까지 사용한 리얼함은 게임에 푹 빠지게 한다.

데이토나 USA~서키트 에디션



●세가
●97년 1월 예정
●5,800엔

현재 완성도는 약 75%. 코스는 모두 5개에 등장 차종은 8개. 보다 아케이드용에 가까워졌다는 느낌을 준다.

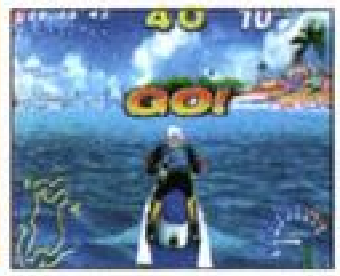
DOOZY-J



●미디어링
●97년 봄 예정 ●미정

미니 게임이 풍부한 새로운 타입의 레이싱 게임. 제로4 챔프 시리즈의 최신작으로 기존의 어드벤처 타입에서 벗어나 이번에는 연애 시뮬레이션이다.

웨이브 런너

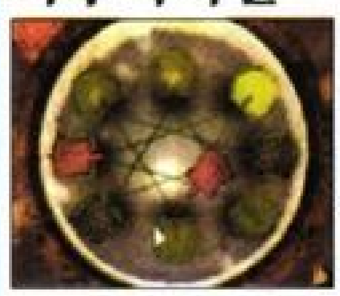


●세가
●미정
●미정

닌텐도의 『웨이브 레이스』와 맞서는 세가의 필승 전략. 어느것이 먼저 이식될 지가 궁금하다.

퍼즐

타쿠라마칸



●파트라
●12월 13일
●6,800엔

대만에서 개발된 새턴 게임으로 장르는 어드벤처 요소가 가미된 퍼즐 게임이다. 우리나라보다 대만에서 먼저 새턴 게임이 나오다니!

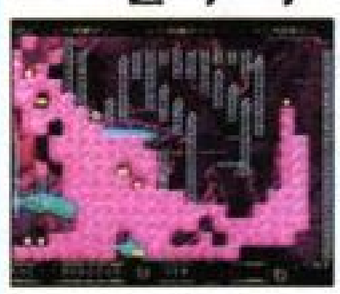
슈퍼 퍼즐 파이터 Ⅱ X



●캡콤
●12월 6일
●5,800엔

스트리트 파이터 캐릭터들이 귀여운 모습으로 퍼즐게임에 등장. 왠지 스트리트 파이터 키즈가 연상되는군!

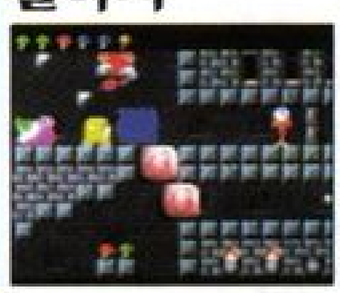
로드런너 엑스트라



●파트라 ●97년 1월 10일
●4,800엔

2인용 퍼즐 게임이 없어서 고민했다면 조금만 더 기다리자. 연말에 발매될 『로드런너 레전드리턴즈』의 속편으로 신 아이템도 추가.

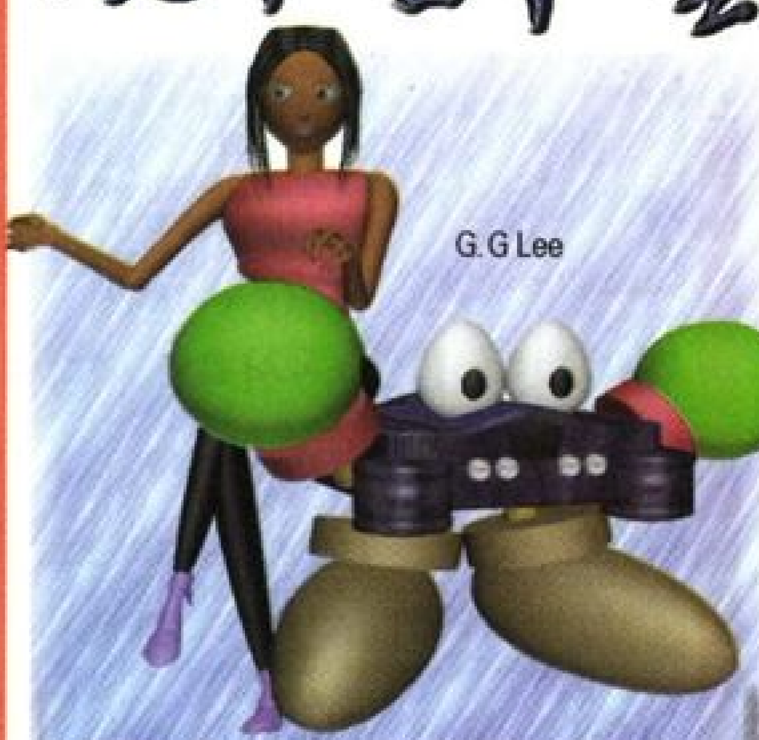
플라피



●데이비 소프트
●97년 2월 예정
●미정

액션성을 가미한 퍼즐 게임으로 플레이어는 주인공인 플라피를 움직여서 크리스탈을 골까지 옮겨놓는 간단한 게임!

N64 연구실



닌텐도는 아직 죽지 않았다? 유저들의 모든 불안을 사고 있는 닌텐도이지만 연말과 97년을 향해 준비하는 닌텐도는 그렇게 쉽게 유저들을 배신할 것 같지는 않다. 오히려 저가에 구입할 수 있는 가장 좋은 시기인지도 모른다. 다른 메이커들이 이제 슬슬 개발의 움직임을 보이고 있는 것은 닌텐도의 숨겨진 저력이 금새 활짝 꽃 피울 날이 얼마 안 남았음을 예고한다. 기대하시라, 발매박두!



화제의 64DD 공개로 N64 구매욕 불러 일으킬 수 있을까?

소프트 평가는 높지만 타이틀 수와 가격면에 타기종에 뒤처진 느낌이 드는 닌텐도64. 구은 했지만 불안을 느끼는 유저들도 많은 것다. 하지만 안심하시라. 연말을 목표로 각 메커가 본격적으로 움직이기 시작했다. 다채로 장르의 신작 소프트가 계속해서 발매될 예정 것이다. 게다가 주변기기까지 포함한 세트도 장하고 가격면에서도 서비스적인 차원으로 결될 것이다. 또한 차세대기에 밀려 맥을 못추 슈퍼컴보이와 미니컴보이의 소프트 신작이 속들이 들어오고 있다. 이러다간 연말에 닌텐에서 눈을 못 떼게 될 지도 모르겠다.

N64DD

새로운 저장매체로서 주목받고 있는 닌텐도 ▌디스크드라이브(64DD)가 드디어 공개되었. 드라이브의 형태는 역시 닌텐도 64 밑에 끼 형태로 장착시 두께는 6.5Cm 디스크는 약 ı×10×1Cm 의 보통 프로필 디스켓보다 약간 꽤 두꺼운 인상. 기억용량은 64MB로 종래 롬카트리지보다 용량이 훨씬 커졌다. 데이터 송속도는 약 81초/64MB로 CD-ROM드라이보다 5.4배속 드라이브 상당과 고속전송을 실하고 있다. 캣쉬메모리는 본체내에서 쓰는 메리 확장 백을 동시탑재한다. 발매시기, 발매는 미정.

그리고 닌텐도에서는 (실제는 64MB 전체를 임영역으로 할당할 수 있지만) 반절인 32MB 정도를 게임으로 사용하고 나머지를 유저 데이터의 영역으로 하는 것으로 종래와는 성질이 크게 다른 게임이 가능하게 된다. 종래의 ROM카세트와 다른 CD-ROM 게임기가 사용하는 램의 용량이 32KB~512KB정도이기 때문에 64DD에 저장할 수 있는 영역은 매우 커진다. 또 64DD에서는 롬 카트리지와 디스크를 동시

이달의 기대 신작

- 장 르 : 액션
- 제작사 : 닌텐도
- 발매일 : 96년 11월 23일
- 가 격 : 9,800엔

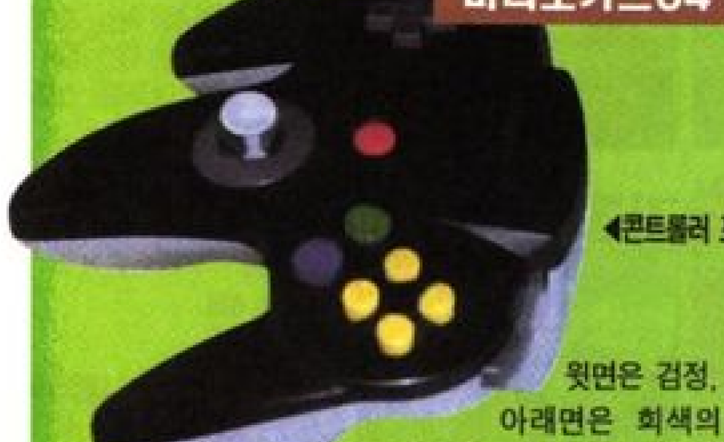


슈퍼 동키콩3
「수수께끼의 크레미스섬」

유명한 소설 「로빈슨 크루스의 모험」의 제목을 패러디한 『동키콩3』. 수수께끼로 둘러싸인 크레미스섬의 어딘가에 있는 동키와 디디를 찾기 위해 딕시 일행은 모험에 나선다. 포니테일을 흔들며 빠르게 움직이고 몸이 가벼운 딕시와 이번 시리즈에 처음 등장해 딕시의 사촌인 귀엽지만 힘센 아기 딩키. 우선 딕시와 딩키의 액션 특징과 성능에 대해 파악하고 모험에 나서기로 하자.

지금이 찬스!
특선세트 내놓다!

마리오카트64

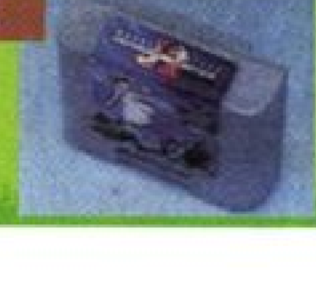


◀콘트롤러 포함

윗면은 검정, 아래면은 회색의 콘트롤러를 포함해서 살 수 있다. 성능은 기존의 콘트롤러와 같지만 다른 사람과 대전할 때 곧바로 사용할 수 있어 매우 경제적이다.

원더프로젝트J2

특수제작된 콘트롤러 팩에 조제트의 성장기록을 남기자.



▶콘트롤러 팩 세트

이용하는 게임도 실현가능하고 그 경우는 대용량 및 고속으로 저장도 가능한 타이틀이 된다.

이 대용량의 유저데이터 영역을 활용함으로써 데이터육성게임과 데이터작성게임, 대규모 RPG게임, 프로스포츠게임, 그리고 통신에 의한 다운로드, 업로드 등을 예정, 검토하고 있는 것으로 보인다.



N64 참가 메이커 진단 64의 향후 방향 진단

닌텐도64가 발매된 후 약 5개월이 경과했다. 참가하면서도 그저 조용히 지켜보기만 했던 게임 메이커도 이제겨우 64 소프트을 개발한다고 속속 발표하고 있다. 궁금한 현재의 개발상황과 이후의 예정을 진단해보자

♣「남코」

스포츠와 RPG를 개발중. 스포츠는 내년 여름으로 예정되어 있고 RPG는 그보다 좀 이를 것으로 예상된다.

♣「춘소프트」

아직 기획 중으로 발매단계는 아니다. 사운드 노벨과 「이상한 던전」 시리즈를 중심으로 개발 진행중이다.

♣「T&E 소프트」

『Cu-On-Pa』는 게임으로서 보다 나은 내용 향상을 위해 발매일을 연기하고 있다. 다른 작품은 현재 기획중에 있다고 한다.

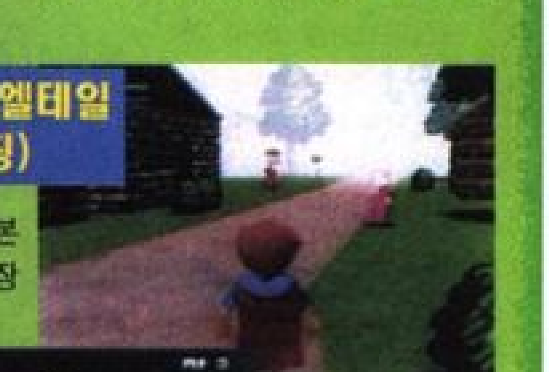


♣「캡콤」

현재 기획, 타이틀, 전혀 정해진 것이 없지만 앞으로 개발할 것으로 보인다.

다수의 신작, 더 많은 장르

소프트가 많지 않은 64도 내년에는 신작이 다수 등장할 전망이다. 주목할 것은 「마법성기 엘테일(가칭)」. 64 최초의 RPG에 기대가 걸려있는 것이다. 장르도 계속 증가하여 선택의 폭이 넓어져 여간 기쁜 일이 아니다.



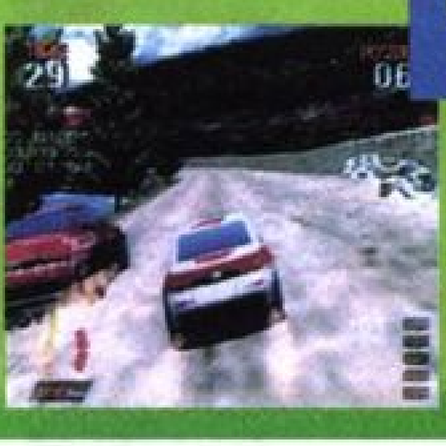
마법성기엘테일 (가칭)

이미지니어의 본격 RPG 등장



초시공요새 마크로스

미국작품이 토미에서 발매된다



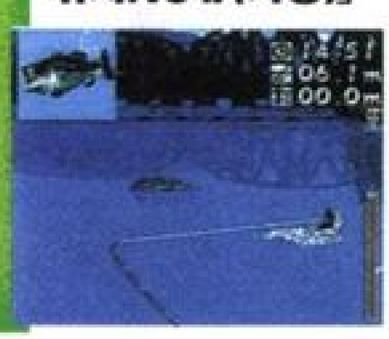
멀티레이싱 챔피온쉽

이미지니어의 레이스게임

배신없는 인기 시리즈 SFC 최신작

슈퍼컴보이는 죽지 않았다. 「드래곤 퀘스트」 같은 인기 시리즈의 최신작과 「G.O.D」 등의 기대 타이틀이 줄지어 기다리고 있기 때문이다.

♣「이토이의 낚시NO1.(가칭)」



▶낚시 매니어로서 알려진 일본 카피라이터 이토이씨가 알려주는 낚시 소프트(닌텐도)

♣「드래곤퀘스트Ⅲ」



◀슈퍼컴보이의 대히트작이 계속해서 새 기종, 새 시스템을 가지고 슈퍼컴보이에 등장한다(에닉스)

♣「G.O.D」



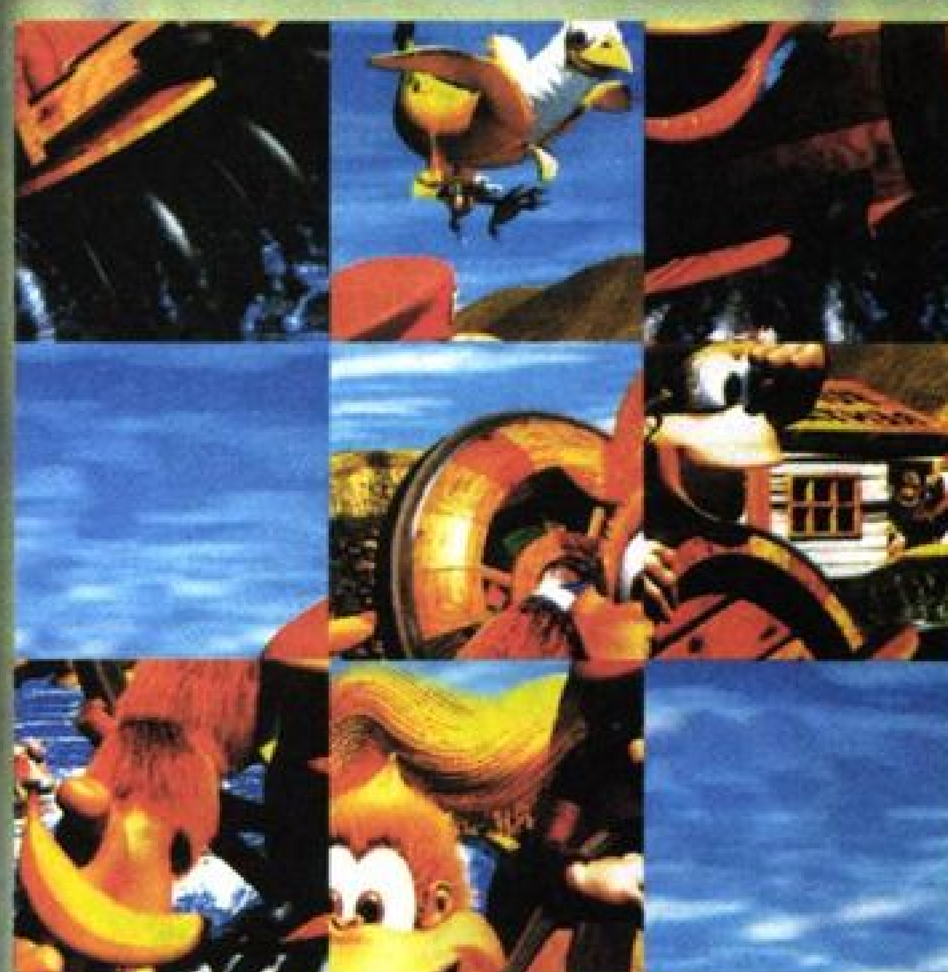
▲화려한 제작진으로 구성된 본격 RPG 등장(이미지니어)

「포켓」에 맞는 신작 게임의 대공세

GB가 더욱 작아지고 가벼워진 「GB포켓」 일본에서 인기를 얻고 있고 우리나라에서도 곧 찾아 볼 수 있게 된다. 기존의 소프트를 그대로 사용할 수 있는 것은 물론 고화질에 저가격이어서 좋은 평가를 받는 것은 당연한 일이다. 그런 「GB포켓」의 인기에 힘입어 내년에는 신작 소프트의 대공세가 이어질 것으로 전망된다.



그림 알아맞추기 퍼즐



다음 그림은 무엇일까요?

위의 그림을 오려 정확히 맞춰 보내주시는 분 중 6명을 추첨해 최신 차세대 게임 CD(1명)와 창인미디어 제공의 『버철 파이터2』 공략본(5명)을 드립니다.

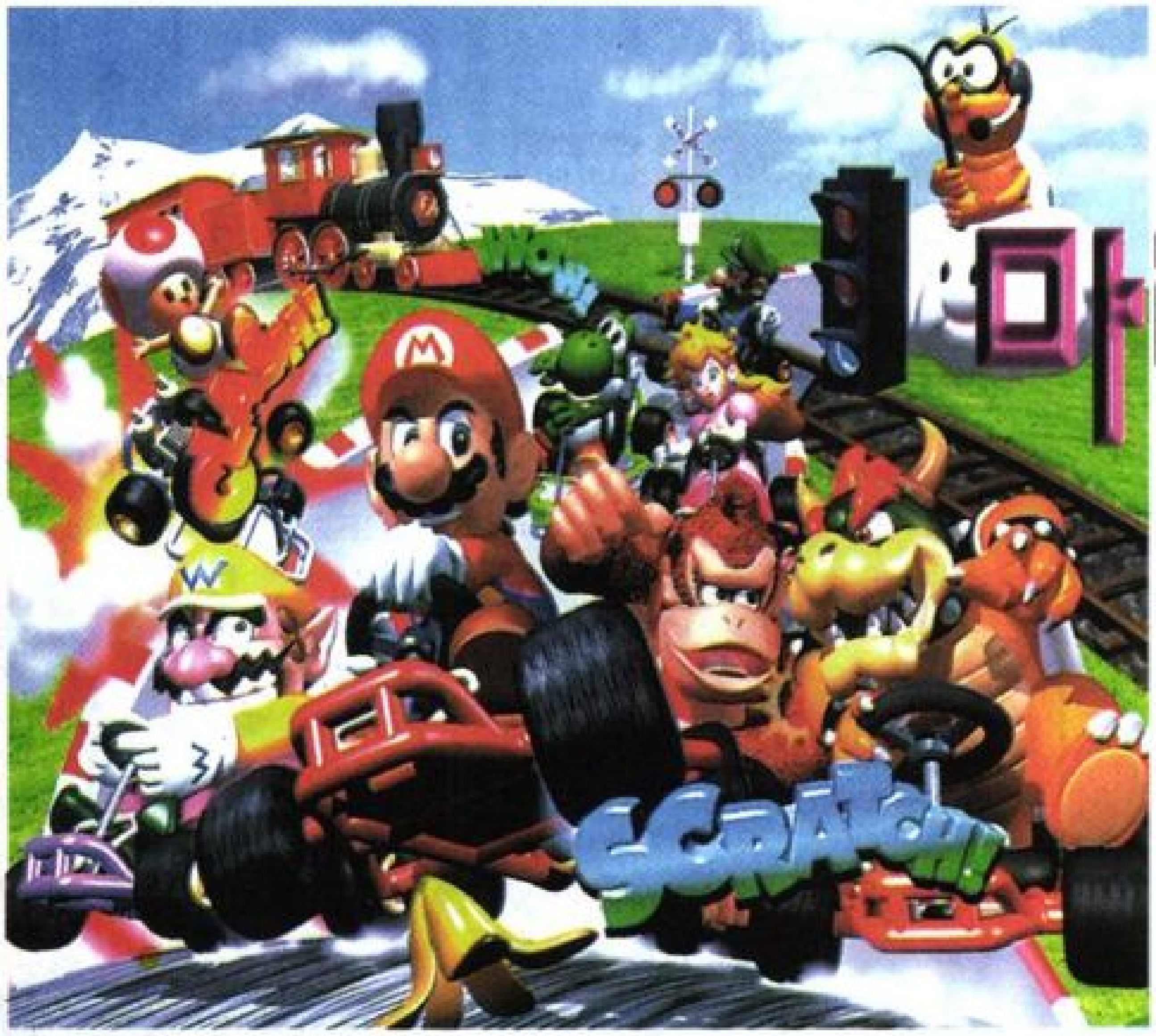
당첨자는 별책 부록 『게임파워』의 챔프 게시판에 실립니다.

보내실 곳

서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층

「퍼즐 알아맞추기」 담당자 앞

차세대 게임 정보 700-2377



4인용 걸작 레이스 게임 이제 즐기기만 남았다!

마리오카트64



장 르	레이스	현지 발매일	96년 12월 14일
제작사	닌텐도	현지 가격	9,800엔

92년 슈퍼컴보이로 발매되어 359만대라는 대히트를 기록한 「마리오카트」가 무대를 N64로 바꿔 드디어 등장한다. 이 「마리오카트」의 매력은 뭐니뭐니해도 너무 쉽지도 않고 너무 어렵지도 않은 점에 있을 것이다. 2인 대전에서 4인 대전도 가능한 「마리오카트」는 인기 톱의 왕좌에 앉게 될 날도 머지않았다.

달리는 재미를 만끽해보자

등장인물 8명과 전체 16코스를 살펴보도록 하자. 각기 코스에서의 스릴 넘치는 빠른 속도는 타임어택을 이용해 즐길 수 있다.

등장인물 체크!



♥마리오

◀이번에는 카트 레이스로 경기를 벌인다. 전작과 마찬가지로 마리오의 평균적인 능력은 이도저도 아닌 어중간한 인상을 준다. 승부보다도 재미를 우선적으로 여기는 사람은 사용해 봐도 좋을 듯.



♥와리오

▶새롭게 등장하는 캐릭터. 무서운 얼굴은 상대를 혼란하게 만드는 위력을 발휘한다. 마리오보다도 매우 강하다



♥동키콩

◀동키콩Jr로 바뀌 아버지 자신이 참가한다. 목에 맨 빨간 넥타이가 트레이드마크. 쿠파와 같은 중량급이다.



♥쿠파

▶마리오의 라이벌이 전작에 이어져 등장한다. 중량급이기 때문에 맞추는 힘도 가장 세다. GP에서 권하고 싶은 캐릭터.



♥루이지

◀드디어 64에서 처음 등장하는 마리오의 동생. 마리오보다 약간 손잡이가 약하고 가속성능이 좋은 느낌이다. 고정팬도 많은 캐릭터.



♥키노피오

◀이번작에서 가장 다루기 쉬운 캐릭터. 가속, 코너링도 A랭이다. 큰 웃음소리는 정신공격으로 이용할 수 있을까?



♥요시

▶타임어택을 가장 권하고 싶은 캐릭터. 라인을 따라 정확히만 간다면 코너에서의 약점을 보완할 수 있을 것이다.



♥피치공주

▶가속성능은 뛰어나지만 코너링과 손잡이가 불안하다. 금발을 휘날리면서 서키트를 구사한다.

◆모드

기본 모드는 전작과 같은 4개. 4코스 1조로 전체 4회 우승을 목표로 하는 마리오카트 GP, 극한의 랩 타임에 도전하는 타임 어택 GP의 코스를 사용해 2~4명까지 경주할 수 있는 VS 매치, 차체에 달려 있는 풍선을 빼앗는 시합. 한사람에서 최대 4명까지 즐길 수 있다.



▲플레이어의 수와 4개의 모드 선택



▲타임어택은 혼자서도 도전 가능하다

◆대전

누구라도 간단히 조작할 수 있으므로 게임을 못하는 여자들도 충분히 즐길 수 있다. 64기능을 살린 4인 대전은 이제까지의 2인 승부와 비교되지 않는다. 드라마틱한 레이스를 맛보기를…

◆테크닉

초보자도 즐길 수 있다는 것이 「마리오카트」의 특징인데 다채로운 테크닉이 있어 상급자들도 충분히 즐길 수 있다. 예를 들면 급커브에 적당한 드리프트, 헤어핀 코너를 드리프트로 빠져나가는 것은 매우 어렵다. 이외에 스핀턴 등의 새로운 테크닉을 구사할 정도의 실력이 되면 점점 재미가 더해지는 것이 매력이다.

▼R버튼을 누르면 숏점프가 된다





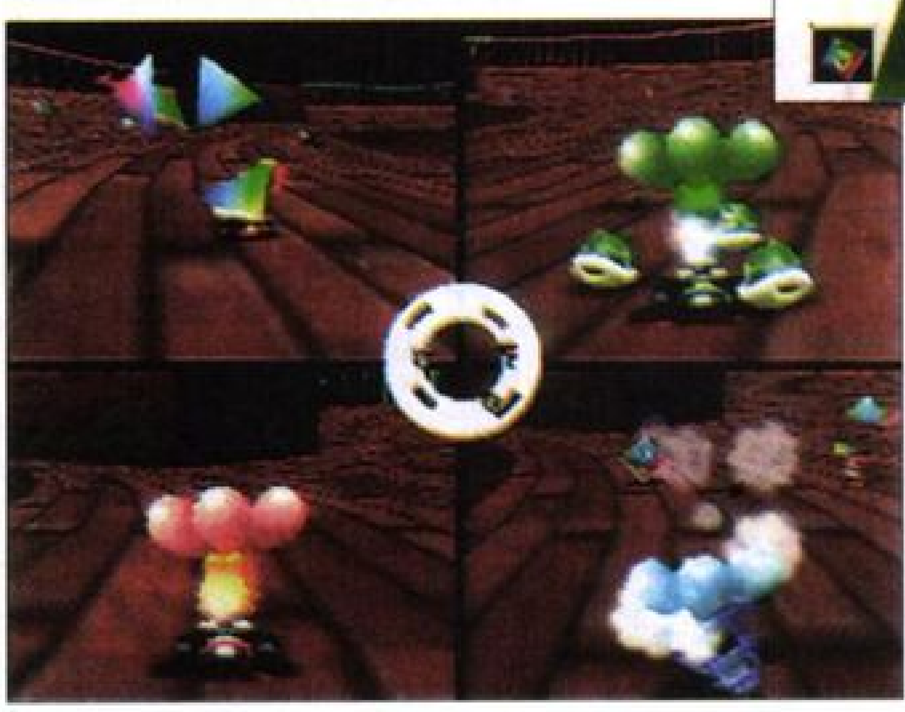
▲루이지 서키트에서 드리프트를 할 수 있도록 하자
▶아이템을 잘 사용하는 것도 테크닉의 하나

4인 대전을 즐겨보자

슈퍼컴보이용에서는 2인까지만이 사용가능한 배틀모드. 그러나 64의 강한 성능이 하나의 모니터에서 4인 대전을 실현시켰다. 룰은 전작과 동일로 아이템을 사용해 공격하고 참가한 대전자의 3개의 풍선을 모두 빼앗으면 승리한다. 4개의 배틀전용 코스에서 복잡한 두뇌싸움이 전개될 것이다.



▲폭탄 커트로 변신!- 풍선을 모두 빼앗은 참가자는 폭탄으로 변신한다. 무적의 상태에서 복수할 수 있다



◀중앙에 표시되어 있는 전체 맵으로 적을 확인한다. 아이템을 입수해서 추격

2인 VS



▲전작과 동일한 상하 2분할. 화면이 크기 때문에 적을 확인하기 쉽다

3인 VS



▲4분할된 화면의 오른쪽 밑에 전체 맵이 표시된다.

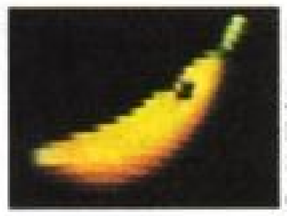
◆아이템 일람(공격)



슈퍼스타
일정시간 무적의 강력한 아이템. 상대의 공격을 받지 않을 뿐만 아니라 차를 부딪힐 수 있다



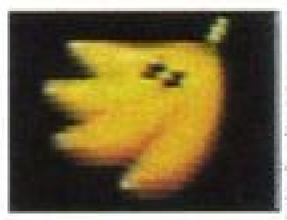
녹색 거북 싱글
직선방향으로 거북을 발사할 수 있는 아이템. 상대가 가까이 있을 때 사용하는 것이 효과적이다



바나나
노면에 놓고 상대가 미끄러지기를 기다리는 랩형. 자신이 미끄러지지 않도록 주의



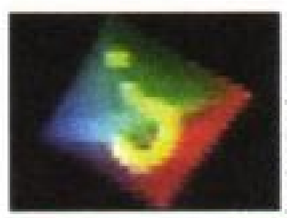
녹색 거북 트리블
사용하면 3개의 거북이 커트로 장비된다. 격퇴하지 않고 차를 맞추는 공격이 유효



바나나 세트
바나나를 5개까지 합쳘 수 있는 아이템. 세트로 놓는 것이 더 효과있을지도 모른다.



빨간 거북 싱글
발사하면 상대를 추격하는 호밍기능이 있다. 전작보다 성능은 별로?



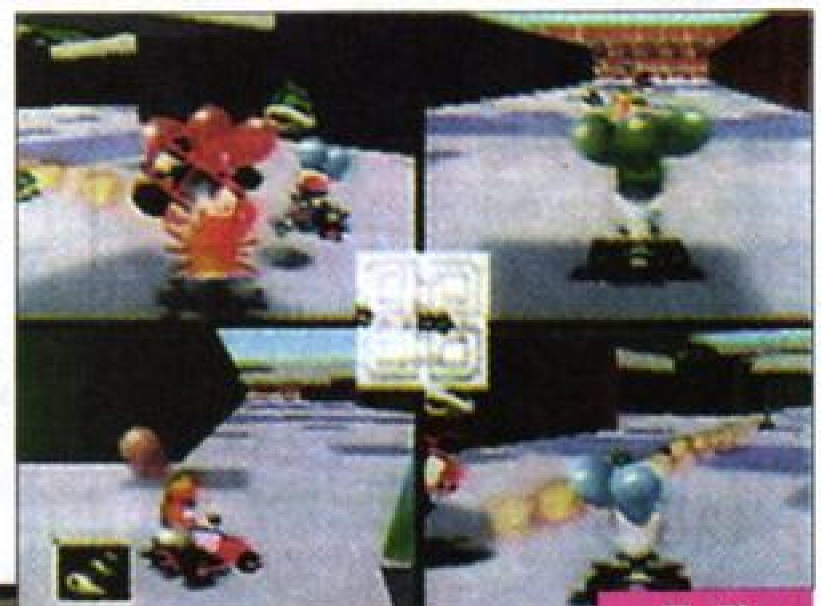
가짜 아이템
무지개색 박스의 가짜 아이템. 건드리면 폭발한다. 진짜 아이템 옆에 설치해 두는 것이 가장 효과적



빨간 거북 트리블
회피하기 어려운 빨간 거북의 3연타가 가능하다. 강력한 아이템이다

공격과 회피의 테크닉을 마스터하자

배틀에서 중요한 것은 아이템의 성질 파악과 빠른 회전이다. 또한 공격용 아이템은 아니지만 적의 아이템을 빼앗아 공격을 받지 않게 되는 테레사도 유효하게 사용하고 싶다.



공 격

▲녹색 거북, 빨간 거북은 상대를 직접 공격할 수 있는 아이템이다



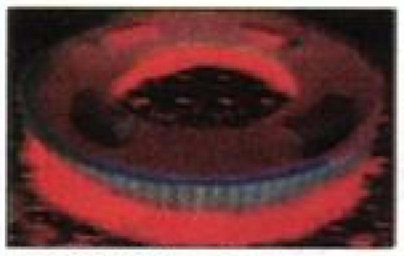
스핀턴

◀A,B버튼을 누르고 좌우로 스틱을 흔들면 빠른 반전이 가능하다

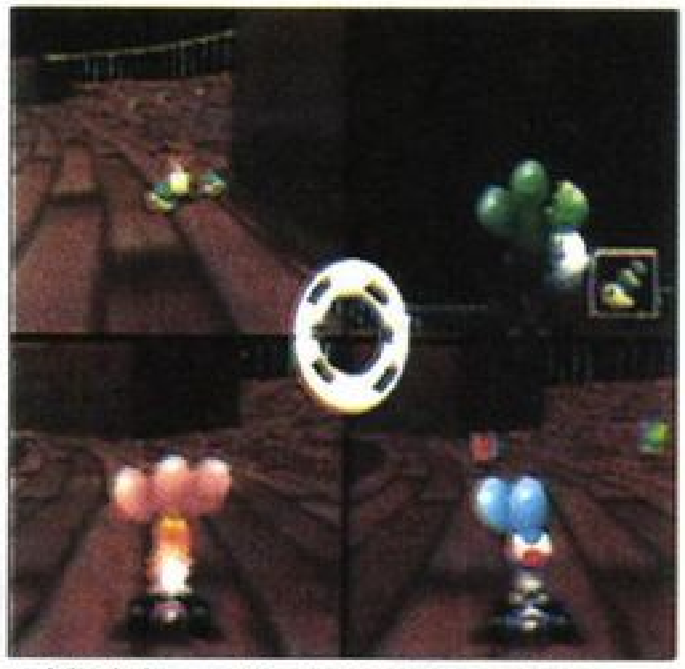
4개의 배틀 맵

★빅 도너츠

중앙이 뻥 뚫린 도너츠형 맵. 원 안에 낙하하면 풍선을 하나 빼앗기므로 싸움은 주로 바깥쪽에서 하자. 반대로 안쪽으로 유인하는 것이 작전이겠다.



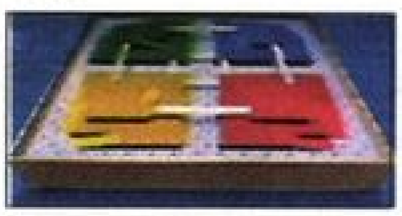
▲중앙이 위험한 도너츠형



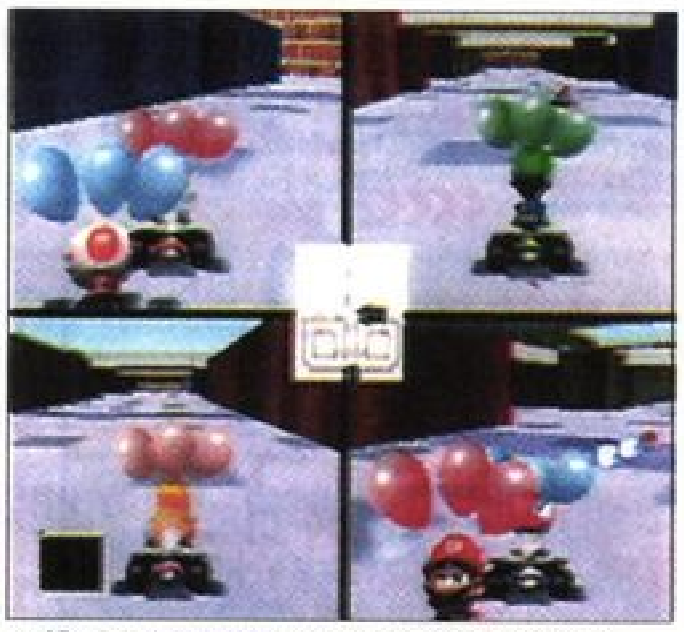
▲장해물이 작으므로 빨간 거북 같은 아이템이 효과적이다

★블럭요새

4개의 컬러 블럭으로 나뉘어져 있는 것이 특징. 단위의 차가 큰 맵이므로 회피하기 쉬운 지형이다. 상대가 강력한 아이템을 입수하면 도망가는 전법으로 바꾸자.



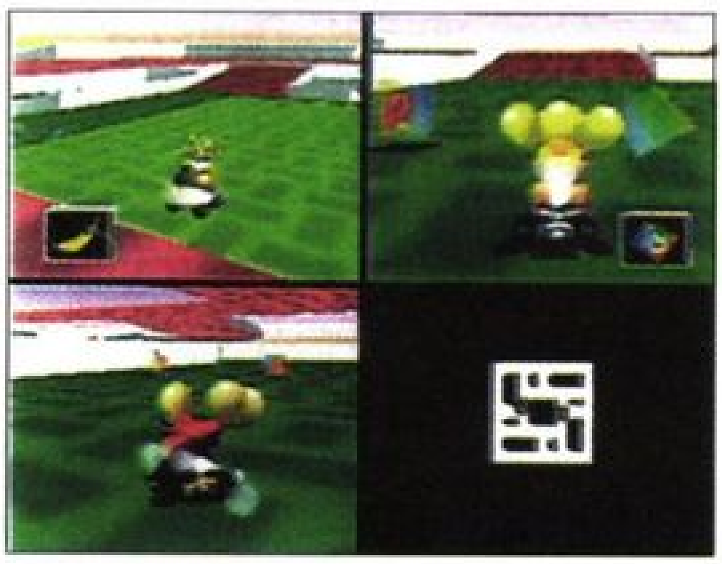
▲떨어져서 본 블럭 모습



▲길을 많이 가리고 있으므로 바나나 같은 아이템이 위력을 발휘한다. 중앙에 설치해 놓으면 의외의 성과를 거둘지도 모른다

★더블 갑판

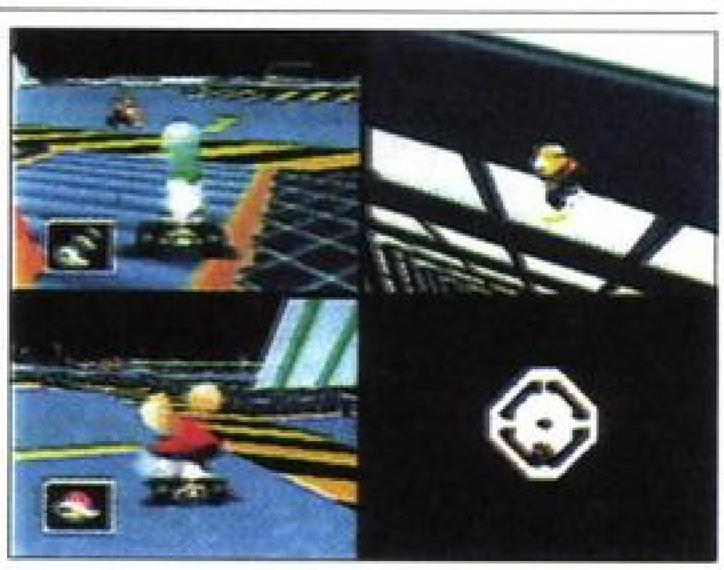
입체로 교차한 맵. 상하로 맵이 교차하기 때문에 적의 공격을 생각지도 못한 것에서 받는 일이 있어 긴장을 늦출 수 없다. 상대의 위치를 파악한 후 반격하자.



▶우선 상대가 어디있는지 확인부터 한다

★높은 건물

초 고층빌딩의 옥상에 설치된 맵. 가는 곳에 구멍이 있으므로 조심스런 이동이 필요하다. 다른 맵에 비해 이동하기 어렵기 때문에 단시간의 결전이 되기 쉽다.



▶미묘한 컨트롤로 낙하하는 것에 주의하자

전 코스 공개

GP스타트 전에 체크!!

「마리오카트」의 매력은 세밀한 코스 설계. 포인트를 이해해서 타임을 대폭으로 단축시켜보자.

8대의 카트로 조작하는 마리오카트GP. 슈퍼컴보이용과 같이 2인까지 플레이 가능하다. 룰은 간단. 4위까지 입상하면 다음 코스에 진출하고 최종적으로 순위에 드라이버즈 포인트가 많은 자가 우승한다. 3개의 배기량으로 나뉘어져 있고 150CC 클래스가 가장 빠르다.

쿠파의 로케트 스타트



플라워 컵 (본격적인 레이스 경기)

마리오 서키트

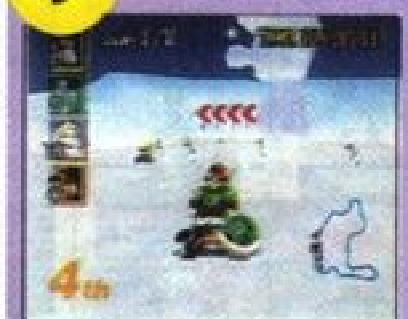
전작을 개조해 터널과 스탠드가 설치되어 있다. 절묘한 코스의 레이아웃은 건재하여 타임어택에 적당하다.



초콜렛산 코스

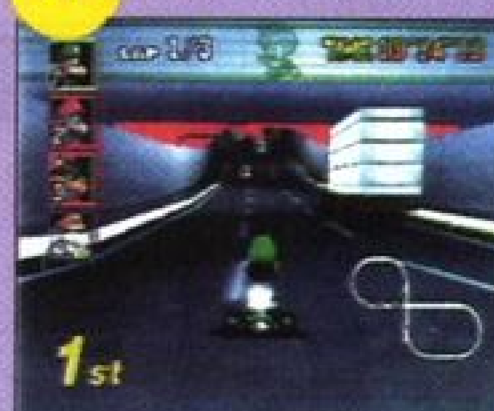


플래때스노랜드



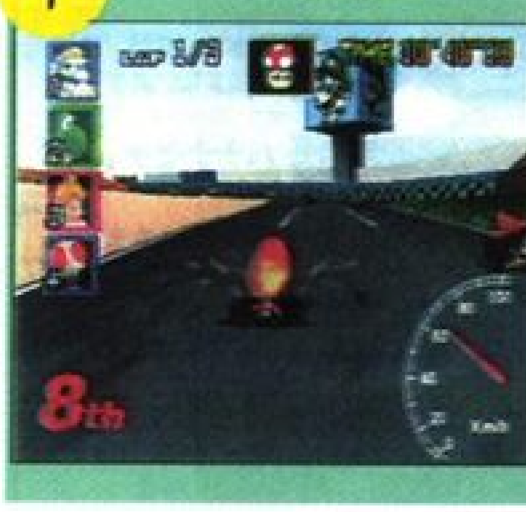
◀눈이 내리는 아름다운 코스. 짧은 직선을 벗어나 커브로 들어가는 일이 많으므로 드리프트를 구사해 타임을 단축시키자

키노피오 하이웨이



키노코 컵 (초보자의 연습 경기)

루이 서키트 코스



농장 코스



해변 코스



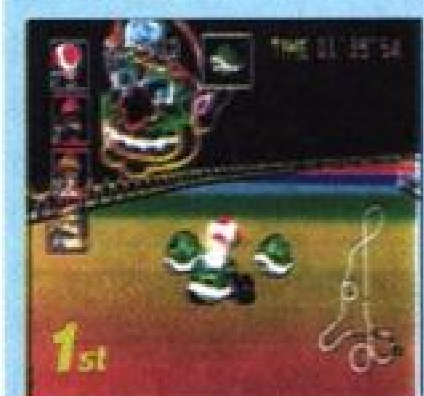
사막 코스



스페셜 컵 (모든 코스의 최고봉)

「무지개거리 코스」

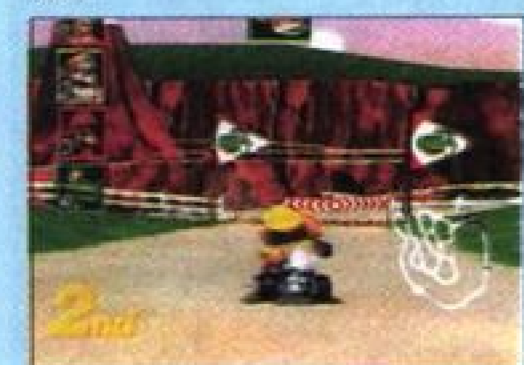
최후는 아름다운 무지개 거리. 7가지 색깔의 거리와 하늘을 비추는 마리오와 와리오의 네온을 보면 이제까지의 피곤이 풀리는 듯한 기분이 든다.



◀하늘에 마리오의 얼굴 네온이 뜬다 「요시바레 코스」

「요시바레 코스」

미로와 같이 분기가 많은 코스. 오른쪽인지 왼쪽인지 순식간에 판단해 분기를 선택하지 않으면 먼 거리를 달리게 될 수 있다.



▲도로폭이 좁다

유령의집 코스



동키 정글파크 코스



스타 컵 (트리키에 주의)

「피치 서키트」

피치공주의 이름을 딴 서키트. 난이도는 꽤 높다.

▶스탠드에는 피치공주의 왕관이 설치되어 있다





「와리오 스타지엄」

진흙 투성이의 비포장 도로. 지면이 울퉁불퉁하고 코스의 거리가 길다. 순위에 오르기 위해서는 라인을 따라가는 연구가 필요하다.

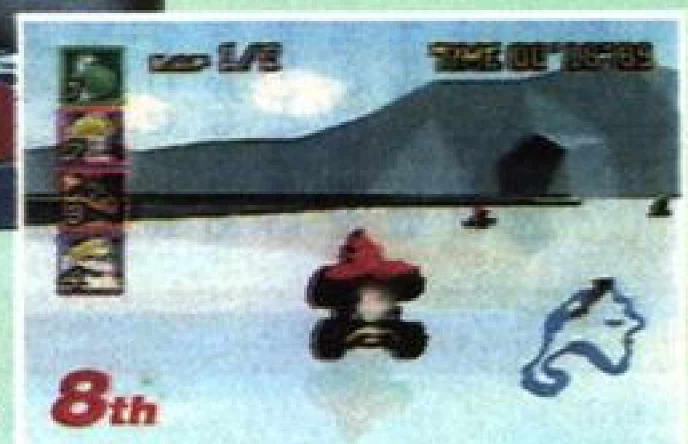
◀급커브의 연속. 코스를 완전히 암기하자

쿠파 캐슬 코스



「샤베트랜드 코스」

남극과 같은 얼음 세계. 코스의 안쪽은 차가운 바다. 잘못해서 코스아웃이 되면 얼어붙어 버린다.



▶노면에 반사 되는 풍경에 한눈을 팔면 바다로 떨어져버린다

파워 맨을 찾아라!

지난호 당첨자 발표

지난호 「파워 맨을 찾아라!」의 정답은 『GAME POWER』 45쪽 하단 그림에 숨어 있었습니다. 정답을 적어서 보내신 분들이 상당히 많았습니다. 앞으로도 많이 응모해 주시기 바랍니다.

● 박은성/경북 영천시 야사동 301번지 주공아파트 1차 6동 204호

「파워 맨을 찾아라!」의 제1호 당첨자가 되셨습니다. 축하해요~

● 김환영/전북 전주시 삼천동 오성대우맨션 105동 403호

이분들에게는 IBM PC 게임을 드리겠습니다.

● 조동진/인천시 계양구 효성2동 546번지 17/2 삼진아파트 나동 305호

이분에게는 원하시는 대로 슈퍼컴보이팩을 드리겠습니다. 이제 한이 풀렸겠죠?

이번호 문제

「파워 맨」을 찾아 보내주십시요. 응모요령은 그림과 같은 「파워 맨」이 게임챔프의 페이지 중 어딘가의 게임 사진 안에 들어가 있습니다. 「파워 맨」을 찾아서 그 부분만 오려 엽서에 보내 주시면 10명을 추첨하여

● 3명 : IBM PC 게임을
● 7명 : 챔프점수 500점을 드립니다

보내실 곳

서울시 청파동 3가 29-16
윤민빌딩 2층 월간 게임챔프
「파워맨을 찾아라」 담당자 앞
마감: 1996년 12월 20일

★「파워 맨」이 부록에서 본지로





허드슨 최초 N64 3D격투게임 복수혈전

듀얼 히어로즈

장 르	격투액션	현지 발매일	미정
제작사	허드슨	현지 가격	미정

허드슨이 처음으로 N64에 참여했다. 캐릭터의 디자인도 일본에서 유명한 캐릭터 디자이너를 채용, 참신한 시스템 도입 등 허드슨의 만만치 않은 야심이 엿보인다. 황폐화된 지구에서 벌어지는 격투전, 유사인격에 의한 조정 등 N64에서 모처럼 기대해 볼 만한 게임이 나올 것 같다.

암흑의 미래 지구에서 벌어지는 육탄전

허드슨이 3D격투액션 게임 제작에 착수했다. 이 게임의 특징은 「버철 게이머」라고 하는 게임 시스템으로 프로그램 속에 존재하는 유사인격이 플레이어가 선택한 격투상대를 조정하는 것이다. 따라서 플레이어는 유사인격이 조작하는 캐릭터와 싸우게 되는 것이다. 이 유사인격 시스템은 N64가 우수한 연산능력을 가지고 있기 때문에 가능한 것이다. 이외에 3D스틱을 이용해 기술을 내는 방법 등 N64의 성능은 다양하다.

전문가가 창조해 낸 독특한 히어로

캐릭터의 디자인은 일본에서 SFX 특수영화 분야에서 명성을 떨치고 있는 「제이람」「인조인간 하카이더」를 제작한 '아마미야케이다'이다. 이번 디자인도 히어로라는 이름에 걸맞게 구성되어 있다.



▲히어로라는 이름에 걸맞는 모습

파괴된 미래세계에서의 격투

이야기의 설정은 미래에 대분열이 생겨 파괴된 지구. 간신히 살아 남은 인류는 스스로 척력을 발하는 특수한 광물인 「가이어지스트」를 발견하고 그것을 둘러싸고 인류는 다시 싸우기 시작한다. 분쟁이 거듭되는 중에 군사국가 「졸」은 세계를 지배하고 독재정치를 한다. 그런 「졸」에 복수를 하려는 자들이 생기고 「가이어지스트」를 사용하여 어떤 무기도 당해낼 수 없는 막강한 힘을 가진 전투복을 개발하게 된다. 그것이 바로 그들이 입고 있는 전투복이다. 무기가 되는 것은 그들 자신의 기술 뿐. 전투복을 입은 그들이 바로 주인공인 히어로들이고 「졸」에 대한 그들의 복수가 시작된다.

새로운 캐릭터 등장

◈대부호전사



지구가 분열했을 때 호의 재산과 사유지는 피해가 적어 그대로 남아있어 대부호가 된다. 그러나 호의 사유지에는 「가이어지스트」광물이 있어 「졸」이 강제 점령하고 만다. 그래서 호는 자신의 토지를 되찾기 위해 「졸」에 대항하는 전사가 된다.

▼호의 화려한 격투 신



◈인공생명체



젠은 원래 「졸」제국 군인의 최고 간부였다. 그러나 「졸」의 무자비한 행동에 반감이 생겨 군대를 탈출해 「졸」을 상대로 싸우는 전사가 된다.

◈거인 군인



우주이민들이 세운 최강국가 「건바하」 제국이 졸에게 지배당했다. 「건바하」 제국의 엘리트 군인 건은 「졸」에의 복수를 결심한다.

◈진홍빛 파이터



화성개발의 탐사를 하고 있던 우주 파일럿 가이. 지구에 돌아온 가이가 본 것은 「졸」의 지배하에 있는 지구였다. 분노에 찬 가이는 지구를 구하기 위해 「졸」 타도에 앞장선다.



▲가이의 격투 스타일은 맨손공격

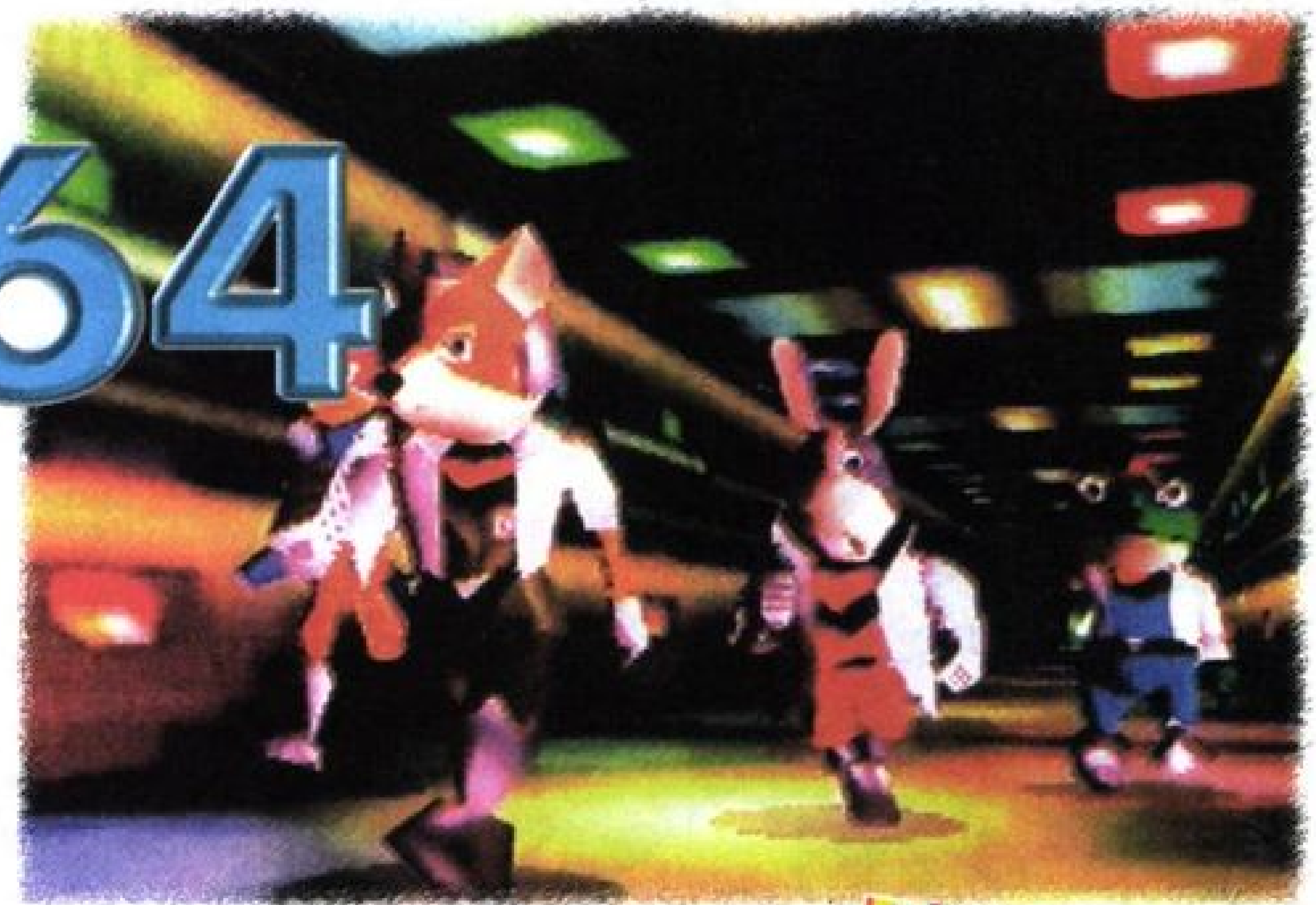
N64에 우주전투기 어윈 출현!

스타폭스64



장 르	슈팅	현지 발매일	97년 3월
제작사	닌텐도	현지 가격	9,800엔

한층 더 파워 업된 모습의 『스타폭스』가 N64로 우리곁에 다시 찾아온다. 최대 4인까지 플레이 가능한 『스타폭스 64』는 스릴만점의 지상전과 강력한 병기를 선보일 예정이며 보스들도 최대의 위력을 갖추고 있는 것으로 알려졌다.



유격대 『스타폭스』가 N64로 긴급 스크램블!

악의 제왕 앤돌프가 인솔하는 군단을 상대로 『스타폭스』의 4인조가 우주 전투기 어윈을 타고 나아가는 3D 폴리곤의 본격 슈팅. 인기를 모았던 SFC용과 게임 스타일은 동일하며 비주얼 부분이 파워 업되어 있고 N64용 오리지널 전차를 조종하는 지상전도 갖추고 있다. 게다가 이번에는 360 자유자재로 날아다니며 싸울 수 있는 스테이지도 있고 폭스와 스리피 등을 선택해 최대 4인 대전 플레이도 가능하다.

우주와 혹성을 무대로 싸워라

아스테로이드벨트와 빌딩이 즐비하게 늘어선 혹성을 공격해 오는 앤돌프군을 격파하면서 스테이지 최후에 나타나는 보스를 쓰러뜨리면 스테이지1이 클리어된다. 스테이지 사이에는 폭스들의 즐거운 대화가 삽입되어 있다.





▲우주 공간을 빠르게 질주하는 '그레이트 폭스호'의 모습

◀360° 자유자재로 날 수 있는 스테이지에서는 어윈도 보인다

뉴머신 이용, 지상의 적 격파

N64용에서는 전차를 타고 싸우는 스테이지가 준비되어 있다. 숨을 곳이 전혀 없는 사막에서 앤돌프군의 부대를 정면 돌파하거나 굴러 떨어지는 거대한 바위 사이를 빠져나가는 상당히 흥미진진한 스테이지이다.



◀화면 중앙에 있는 것이 플레이어가 조종할 새로운 전차이다



◀수면에 비친 어윈의 모습이 매우 아름답다





▲격렬한 공격을 받으며 적의 기지를 빠져 나오고 있다

◀앞을 가로막고 있는 것은 거대한 바위덩어리인가, 적의 지상병기인가. 계속해서 위험이 도사리고 있다

스테이지 마지막에는 보스와 한판 승부

각 스테이지의 마지막에 나타나는 보스는 화면 전체를 차지할 정도로 거대하다. 게다가 갑자기 나타나는 보스도 있어 성격들이 꽤 다양하다. 비주얼면에서도 에네르기파 등이 SFC용보다 선명하고 아름답게 표현되어 게임의 긴장감을 높여준다.

공격의 충격이 진동팩으로 전해진다

콘트롤러 팩을 넣은 슬롯에 별도 판매하는 진동팩을 넣으면 봄 충격과 적의 공격에 의한 충격이 진동으로서 콘트롤러 브로스에 전달되는 것이다. 이것이 있다면 게임과 일체감을 느낄 수 있을 것이다.





▲보스가 에너지를 모아 공격해 온다. 그 공격을 화면의 오른쪽 위로 퇴각하는 폭스



▲사람의 모습을 한 캐릭터 보스가 손짓을 하고 있다



디디와 딕시의 동키콩 구출 대작전이 시작됐다!

동키콩랜드



장르	액션	현지 발매일	96년 11월 23일
제작사	닌텐도	현지 가격	미정

과거에 발매되었던 횡스크롤 액션 게임 「슈퍼 동키콩GB」의 제 2탄이 등장한다. 이번에는 캡틴크로울이 동키콩을 유괴해가 디디와 딕시가 동키콩을 구하러 가는 모험이다. 동물친구들의 활약도 기대되는 「동키콩랜드」를 주목해 보자.

다채로운 액션 구사가 클리어의 지름길

SFC로 발매되었던 「슈퍼 동키콩2」가 GB로 이식되었다. 딕시가 새롭게 등장해 디디와 함께 유괴된 동키콩을 구출하기 위해 대모험의 여행을 떠나는 것이다.

게임의 초반

이 동키콩 시리즈는 처음부터 어려운 액션을 요구하기 때문에 초반부터 긴장해야한다.

1 지역

♠ 해적선 배드크룰

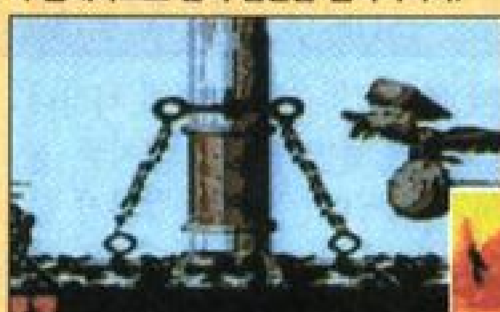
마스트와 갑판 등 주로 배 위가 무대가 된다. 떨어지면 하나를 잃는 곳도 그리 많지 않으므로 적에게만 신경쓰면 어렵지 않다. 또한 코인과 바나나도 먹기 쉬운 곳에 배치되어 있다. 계속 진행할수록 먹기 어려워지므로 이때 모아두는 것이 다음을 위해 좋을 것이다



◀에어리어 맵

♠ 대전! - 보스.조키

이 지역의 최후에는 보스가 기다리고 있고 쓰러뜨리지 않으면 앞으로 진행할 수 없다. 이 보스 「조키」에는 롤링어택 등의 작은 기술은 먹히지 않는다. 우선은 보스가 사용하는 달걀을 빼앗자. 그런다음 보스를 잡아당겨 반대측으로 돌려 달걀을 던져버리자.

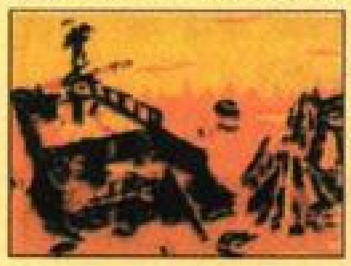


▲보스를 달걀로 적중시켜 쓰러뜨리자

2 지역

♠ 마그마의 동굴 크로코둠

전체적으로 발판이 없는 곳이 많고 적을 발판으로 해서 뛰는 스테이지이다. 점프하는 거리가 부족하여 밑으로 떨어져 버리는 일도 많이 있지만 캐릭터의 특성을 잘 이용해보자.



◀에어리어 맵

♠ 격파! -보스.크리버

이 지역의 보스는 무서울 뿐만 아니라 발판도 좁기 때문에 상당히 고전을 겪을 것임에 틀림없다. 이 보스를 쓰러뜨리기 위해서는 보스가 공격에 사용하는 통을 밟아 손에 들어오는 바위를 맞추어 공격해야한다. 바위를 맞추면 건너편 강으로 옮겨가 보스가 이쪽으로 오는 것을 기다린다. 잘 콘트롤해서 물리치자.



◀통을 파괴해서 바위를 손에 넣는다

♣ 디디의 롤링어택

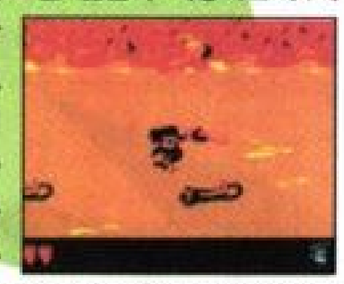
디디가 갖는 특수능력은 낭떠러지 끝에서 롤링어택을 해서 공중에서 점프하여 멀리까지 나가는 것이다.



▶공중에서 롤링 하는 중에 점프한다

♣ 딕시의 포니테일스핀

딕시가 갖는 특수능력으로 점프하는 중에 B버튼을 계속 누르면 천천히 하강하는 것이 가능하다. 발판이 좁은 곳으로 내려올 때 천천히 조정할 수 있으므로 보통 때는 딕시로 가는 것이 좋다.



▲회전하면서 천천히 하강할 수 있다

화제의 주변기기

마이크로 콘트롤 스틱

GB로 게임을 오랫동안 즐기다 보면 작은 방향키를 엄지손가락으로 꽉꽉 누르며 조작하다가 손가락이 쉽게 피로해지는 경우가 있다. 또한 GB의 납짝한 방향키로는 부드러운 조작감각은 기대하기 힘들다. 하지만 이러한 것들을 모두 해결해줄 GB용 주변기기가 새롭게 등장하였다. 바로 '마이크로 콘트롤 스틱'이다. 마이크로 콘트롤 스틱을 GB에 간단히 부탁하면 지금까지는 느껴보지 못한 새로운 감각으로 게임을 즐길 수 있다. 스틱 부분이 매우 부드럽게 움직이기 때문에 손이 쉽게 피로해지지도 않고 록맨 등의 고난이도 액션 게임들을 즐길 때 좋을 것이다. 또 A, B 버튼도 커졌기 때문에 버튼을 누를 때도 더욱 편하다.



전등 확대경

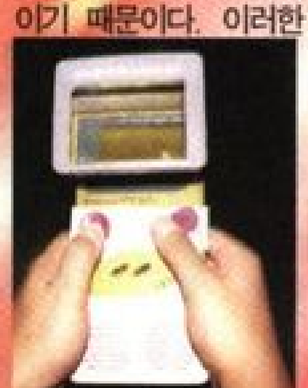
게임보이 유저라면 모두 한번쯤은 조그마한 화면 때문에 답답함을 느껴본 적이 있을 것이다. GB용 전등 확대경을 부착하면 1.5배 이상의 시원시원한 크기로 화면이 커지기 때문에 게임에 더욱 몰입할 수 있을 것이다. 게다가 화면에 불이 들어오는 기능도 갖추고 있어서 빛이 없으면 게임을 즐길 수 없는 GB의 치명적 단점을 커버해준다. 추운 겨울밤 이불속에 들어가 GB를 즐겨보자!



사운드 보이



GB용 게임을 즐길 때 이어폰을 사용하지 않으면 스테레오 사운드를 즐길 수 없다. GB의 스피커는 모노 방식이기 때문이다. 이러한 이유 때문에 음악에서 느끼는 박력이 감소되어서 가정용 게임기로 게임을 즐길 때보다 풀이 죽기 마련이다. 사운드 보이를 GB 아래쪽에 부착하고 게임을 실행시켜보자. GB에서 타 게임기 못지않은 박력 사운드가 나올 것이다. 격투 액션게임의 박력을 GB로도 느껴보자.



N64

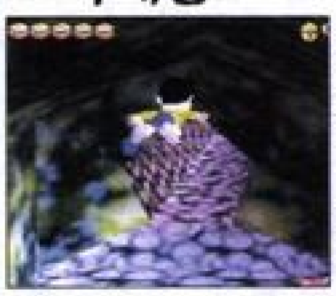
멀티레이싱 챔피온쉽



- 레이스
- 이미지니어
- 97년 6월 예정
- 9,980엔

코스에 분기점이 설정되어 있으므로 플레이어는 온 로드와 오프 로드 코스를 상황에 따라 선택하면서 레이스를 진행해 가야한다

도라에몽



- 3D 액션
- 에폭사
- 미정
- 미정

최대 4인까지 플레이 가능하다. 대전과 협력 모드의 선택이 가능한지는 알려져 있지 않다

실황J리그 퍼펙트 스트라이커



- 스포츠
- 코나미
- 96년 12월 20일
- 9,800엔

3D스틱을 사용해 조종하므로 선수들의 섬세한 동작도 가능하다

실황 파워풀 프로야구4



- 스포츠
- 코나미
- 97년 2월 예정
- 미정

공격력, 수비력을 갖춘 선수들의 패스워드를 등록함으로써 모든 선수들의 능력이 최고 레벨을 자랑할 것이다

블레이드 & 배럴



- 3D 슈팅
- 켐코
- 96년 12월 하순
- 9,800엔

4인이 대전 가능하다. 각각의 기체 특징을 살려서 전투해 보자

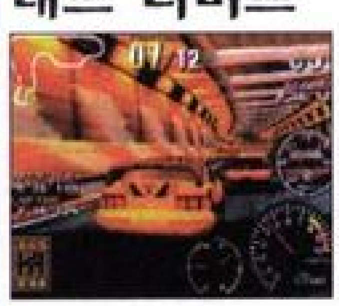
와일드 쵸퍼즈



- 3D 슈팅
- 세타
- 97년 1월 예정
- 9,800엔

전투 헬리콥터에 의한 3D 슈팅. 전투상황을 리얼타임으로 변화하고 플레이어는 전체 전투상황을 파악해야 한다

레브 리미트



- 레이스
- 세타
- 97년 2월 예정
- 9,800엔

상당히 섬세한 데이터가 설정되어 있어 실제로 주행하고 있는 듯한 느낌을 받게 된다

카멜레온 트위스트



- 액션
- 일본 시스템 서플라이
- 97년 11월 예정
- 9,800엔

카멜레온이 혀를 길게 빼어 공격하는데 이때는 다른 동작을 할 수 없다

N64

64스모(가칭)



- 스포츠
- 보텀업
- 미정
- 미정

폴리곤으로 처리된 스모선수가 N64에서 대결을 펼친다

미션 임파서블



- 어드벤처
- 빅터 인터랙티브 소프트웨어
- 미정
- 미정

톰 크루즈 주연으로 화제가 되었던 헐리우드 영화를 게임화한 것. 액션도 가미된 것으로 알려졌다

캐버리 배틀 3000



- 레이스
- 일본 시스템 서플라이
- 97년 11월 예정 ●9,800엔

「캐버리」라는 생명체를 조작하는 레이스 게임. 「캐버리」의 어원은 고대 그리스의 이륜마차에서 기인한 것이다

NBA 행 타임

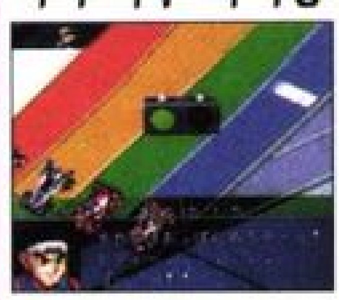


- 스포츠
- 윌리엄즈
- 미정
- 미정

최근 아케이드로 히트한 스포츠게임을 N64에서도 플레이할 수 있게 되었다

SFC

미니 사구 샤이닝 스콜피언 레츠 고!



- 레이스
- 아스키
- 96년 12월 20일
- 8,800엔

SFC, GB용 2종류의 하드웨어로 발매될 예정으로 SFC용은 거의 완성이 되어 발매일만을 기다리고 있다

스트리트 파이터 제로2



- 격투액션
- 캡콤
- 96년 12월 20일
- 7,800엔

새로운 시스템을 갖추고 발매일을 향하여 카운트 다운 시작!

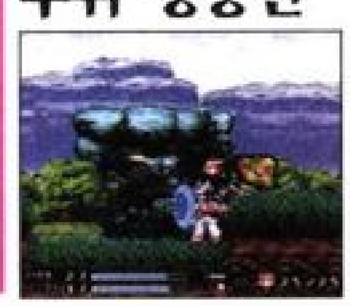
드래곤 나이트4



- 롤플레잉
- 반프레스트
- 96년 12월 발매 예정
- 7,980엔

다양한 기종에서 많은 인기를 끌고 있는 「드래곤 나이트」 시리즈가 SFC의 신작으로 발매된다

부쉬 청룡전

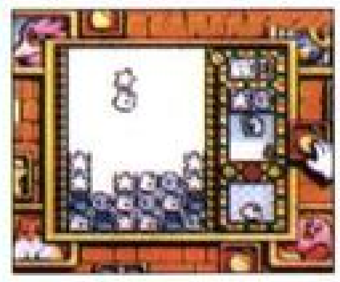


- 액션 롤플레잉
- 버크업
- 96년 12월 20일
- 8,700엔

일본신화에 기초를 둔 세계관의 RPG에 퍼즐적인 요소를 가미한 게임

GB

카비의 키라키라 키즈



- 퍼즐
- 닌텐도
- 97년 1월 발매 예정
- 3,000엔

GB로 97년 1월에 발매 예정이다. 「카비」시리즈로는 최초의 퍼즐게임

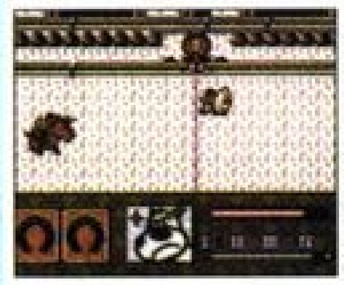
겜보이 갤러리



- 복합장르
- 닌텐도
- 97년 1월 발매 예정
- 3,000엔

초창기 게임기였던 「게임 & 워치」의 게임을 모은 작품이다

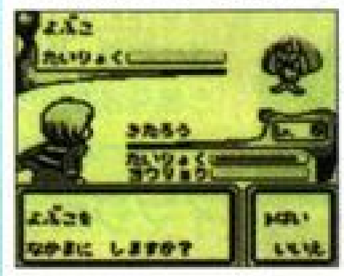
미도리의 마키바오



- 레이스 ●토미
- 96년 12월 발매예정
- 3,900엔

일본 만화였던 「미도리의 마키바오」가 GB에 등장한다. 마키바오를 훈련시켜 레이스에 출전시키자

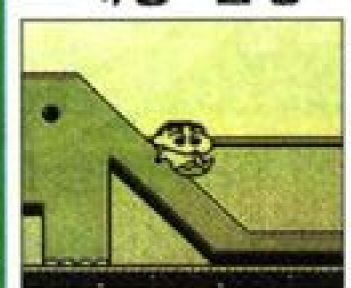
게게게 귀태랑 요괴창조주 나타나다!



- 롤플레잉 ●반다이
- 96년 12월 중순
- 4,500엔

12월 발매 예정으로 나쁜짓을 일삼는 요괴를 친구로 삼고 함께 싸워가는 게임

크레용 신짱



- 액션
- 반다이
- 96년 12월 하순
- 3,980엔

14종류나 되는 미니 게임을 즐길 수 있게 된다

명탐정 코난



- 어드벤처
- 반다이
- 12월 예정
- 3,980엔

코난이 사건을 해결해 나가는 것으로 스토리는 한통의 초대장에서 시작한다

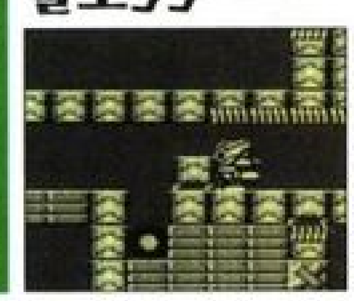
스누피의 심부름



- 퍼즐 ●켐코
- 96년 12월 21일
- 3,980엔

귀여운 스누피를 조작해서 심부름을 보내는 게임이다. 맵 위에 아이템이 배치되어 있는 스테이지도 있다

찰보55



- 액션
- 일본 시스템 서플라이
- 96년 12월 27일
- 3,800엔

5개의 아이템을 모아 출구를 열고 벽돌을 옮겨 바운드해서 적을 물리치는 게임



김또깡

『버철 파이터3』가 기대만큼의 성과를 올리지 못하고 오락실 주인들의 외면 속에 계속 가격이 다운되고 있다. 지난 10월에는 850만원에 가깝던 기판 가격이 현재는 620까지 하락되었고 더욱 떨어질 전망이다. 유저들은 아직 발매되지도 않은 『철권3』에도 별로 기대를 하지 않는 눈치이다. 우리도 하루빨리 일본 게임에 대한 기대와 실망에서 벗어나 국산 게임에의 기대로 논쟁을 벌였으면 한다.

이달의 기대 신작



와쿠와쿠7

선소프트 / 격투액션 / 발매중

선소프트의 『와쿠와쿠』시리즈가 이번에 7탄째를 맞이했다. 기존의 대전 격투에 싫증이 난 유저들을 위해 특이한 시스템과 황당한 캐릭터들을 출현시키고 있는 이 작품은 필살기가 더욱 파워업되었으며 「슈퍼 모드」라는 것이 있어 상대가 가드 중에도 가드를 캔슬하고 쓰러뜨리는 기술 등이 추가 되었다.

열혈 고교생 & 불꽃 사나이 쿠사나기 쿄



이달의 ARC 연구실에서는 쿠사나기 쿄의 모든 것에 대해 집중분석해 보겠다.

언밸런스함도 인기의 비결

쿠사나기의 권(拳)에 대한 절대적인 자신감일까? 반드시 승리한다는 자신감에 찬 쿄이지만 그는 거리감을 두어야 할 그런 무서운 파이터는 아니다.

전투복 겸 평상복으로 입는 교복을 봐도 알 수 있듯이 그는 수수한 사나이이다. 그는 KOF '94부터 치면 지금이 KOF '96이니까 3학년이지만 몇년이나 더 고교생활을 할 지는 누구도 알 수 없다. 학교에서 정학을 당했다거나 학교 급식을 먹었다는 등 한낱 고교생에 불과한 일면도 가지고 있는 그는 시를 쓰는 것을 좋아하는 의외의 취미도 가지고 있다. 쿠사나기 집안의 대들보로서 정통 후계자라고는 하지만 한 사람의 아들로서 조금 익살스러운 일면도 가진 것이다. 멋진 외형인 듯하지만 완벽하지는 않다. 그런 언밸런스한 면도 인기의 비결이라고 말할 수 있다.

쿠사나기류 고무술의 정통 후계자

쿠사나기 집안에 대대로 전해져 내려오는 불꽃을 조작하는 무술 「쿠사나기류 고무술」. 쿠사나기 집안의 막내인 쿄는 어렸을 적부터 쿠사나기 집안의 후계자였던 아버지에게 무술가로서 영재 교육을 받아 왔다. 그는 15세의 나이에 그의 아버지보다 높은 수준에 올랐으며 불과 3년 후인 18세 때에는 「전일본이종격투기 대회」에서 우승하기에 이른다. 그리고 현재 그는 1,800년의 역사를 가진 쿠사나기 집안의 후계자로서 또 그 유명한 '야마타노오로치'를 쓰러뜨린 쿠사나기류 고무술의 정통 후계자로서 실력과 실적을 겸비한 청년으로 성장하고 있다.

좋아하는 연인의 존재

쿄에게는 유키라는 이름의 연인이 있다는 것은 누구나 알고 있을 것이다. 그러나 안타깝게도 쿄의 열광적인 팬들 사이에서는 그녀는 이미 죽은 것으로 믿고 있는 사람들이 많은 듯하다. 유키에 관해서 상세한 내용은 아직도 수수께끼에 싸여있지만 싸움에 지친 그의 마음을 달래 줄 정도의 포용력있는 여성이라는 것은 틀림없는 사실이다.

쿄의 프로필

- **성명** : 쿠사나기 쿄
- **격투 스타일** : 쿠사나기류 고무술 + 아류권법
- **국적** : 일본 **생일** : 12월 12일
- **나이** : 20세 **신장** : 181Cm
- **체중** : 75Kg **혈액형** : B형 (RH-)
- **취미** : 시 쓰는 것
- **좋아하는 음식** : 생선 구이
- **좋아하는 운동** : 아이스하키
- **싫어하는 것** : 노력
- **가장 중요하게 생각하는 것** : 오토바이와 그녀(유키)
- **출연작** : KOF '94 '95 '96

쿠사나기 쿄 BACK STORY

KOF '94

「쿠사나기류 고무술」을 사용하는 쿄는 18세의 어린 나이에 전일본이종격투기 대회에서 우승했다. 이 대회에서 막판까지 쿄를 괴롭혔던 준우승자는 '니카이도 베니마루', 또 3위인 '다이몬 고로'와 함께 일본을 대표하는 팀으로서 「KOF '94」에 출전한 것은 그로부터 1년 후의 일이다. 그리고 멋지게 우승한 그는 대회의 주최자인 루갈에게 도전하다가 패배하는 아버지 사이슈의 모습을 목격하게 되는데...



KOF '95

그리고 1년 후 수행을 마치고 일본으로 돌아온 쿄는 「KOF '95」의 초대장을 받게 된다. 오래 전부터 쿠사나기 집안과 대립해 온 야가미 집안의 후손, '야가미 이오리'와 대결하기 위해 그는 다시 베니마루, 다이몬과 함께 대회에 참가한다. 그런 그의 앞에 나타난 것은 지난 대회에서 죽었다고 알려진 '루갈'과 세뇌당해 변해버린 '사이슈'였다. 그런 아버지를 쿄는 스스로의 권법으로 원 상태로 돌려 놓는다. 그리고 오로치의 힘을 이용하려고 한 루갈은 그 힘의 강력함과 쿠사나기의 권에 무릎을 꿇는다.



KOF '96

어느날 울창한 잡목들 사이에서 쿄는 수수께끼의 인물에게 기습당하게 된다. 그 상대에게는 대사치도 전혀 먹혀들지 않았고... 쿄는 완전히 패배하고 말았다. 그는 패배의 굴욕을 씻기 위해 「KOF '96」에 우승을 결의한다. 그리고 운명은 쿄에게 치즈루, 야가미 이오리, 그리고 오로치 일족인 게니츠를 끌어들여 그는 자신의 의사와는 관계없이 쿠사나기 집안의 후계자로서의 운명에 휘말리게 한다.



쿄의 운명과 그를 둘러싼 인물들

야가미와의 대립

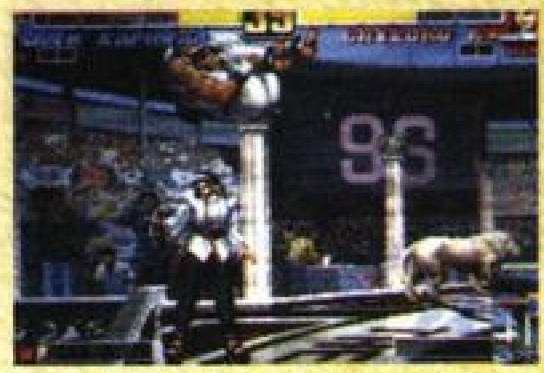
약 1,800년 전, 야마타노오로치를 쓰러뜨렸다는 전설의 일족 "쿠사나기"... 그리고 원래는 쿠사나기 집안의 일족이었지만 660년 전에 뜻이 맞지 않아 쿠사나기 집안으로부터 분리된 일족이 있었다. 원래는 적이었던 오로치 일족과 피의 맹세를 하고 그 이름을 '야가미'라고 명명했다.

역사의 뒷편에서 끊임없이 투쟁해 온 쿠사나기 집안과 야가미 집안은 무슨 일이 있을 때마다 역사의 이면에서 격돌했고 계속 대립해 왔다. 그 때문에 야가미 집안은 쿠사나기 집안에 대해 증오심을 품어 왔고 복수의 칼을 갈아 왔다. 양 집안의 싸움은 지금까지도 계속되어 왔고 올해 「KOF '96」에서 양가의 자손인 쿄와 이오리는 다시 격돌하게 된 것이다. 쿄 개인적으로는 양가의 숙명의 대결을 바보같은 소모전이라고 생각하고 있는 반면, 이오리는 이상할 정도로 쿠사나기 집안(특히 쿄)에 대한 복수에 집착하고 있다.


숙적 야가미 이오리. 쿄를 죽이기 위해 오늘도...뿌드득

치즈루와의 접촉

치즈루. 본명은 '야타 치즈루'. 3대 수호 신기(神器) 중 쿠사나기 집안이 「쿠사나기의 검」을 야가미 집안이 「야사카니의 옥돌」을, 그리고 최후의 하나인 「야타의 거울」은 오로치의 봉인을 수호하는 치즈루 집안이 손에 넣었는데 그녀는 그 집안의 후손이었다. 봉인이 풀려 움직이기 시작한 오로치 일족을 다시 봉인하고 오로치를 쓰러뜨릴 수 있는 사람을 찾기 위해 「KOF '96」을 개최한다. 그리고 쿠사나기 집안의 정통 후계자인 쿄의 실력을 확인한 치즈루는 오로치 일족의 부활과 오로치를 쓰러뜨릴 쿠사나기 집안의 숙명을 그에게 알리고 운명의 격투에 그를 휘말리게 한다.



오로치의 봉인을 수호하는 치즈루. KOF '96의 주최자이다

오로치 일족의 부활

오로치팔걸중 사천왕의 한사람인 게니츠는 오로치의 봉인을 깨고 힘을 부활시킨 장본인이다. 세계 각지에 봉인된 오로치의 힘을 해방시키는 것이 목적인 게니츠는 오로치를 쓰러뜨릴 숙명의 힘을 가진 쿄에게 위기 의식을 느껴 대회 전에 잡목숲 사이에서 그를 기습한다. 그때는 갑작스럽게 당한 쿄였지만 대회에서는 멋지게 그를 쓰러뜨린다. 게니츠가 죽었는지는 알 수 없지만 이 싸움으로 인해 쿄는 앞으로 자신의 숙명을 알아차리기 시작했다.



게니츠라는 이름을 가진 무시무시한 목사

니카이도 베니마루



화려한 것이라면 무조건 좋아하고 여자를 밝히는 청년. 미국인 아버지와 일본인 어머니를 가진 혼혈아.

다이몬 고로



원래는 유도 올림픽 금메달리스트. 유도에 한계를 느끼고 혼자서 산으로 올라가 수행을 하고 있을 때 쿄로부터 대회 참가 제의를 받는다.

쿠사나기 사이슈

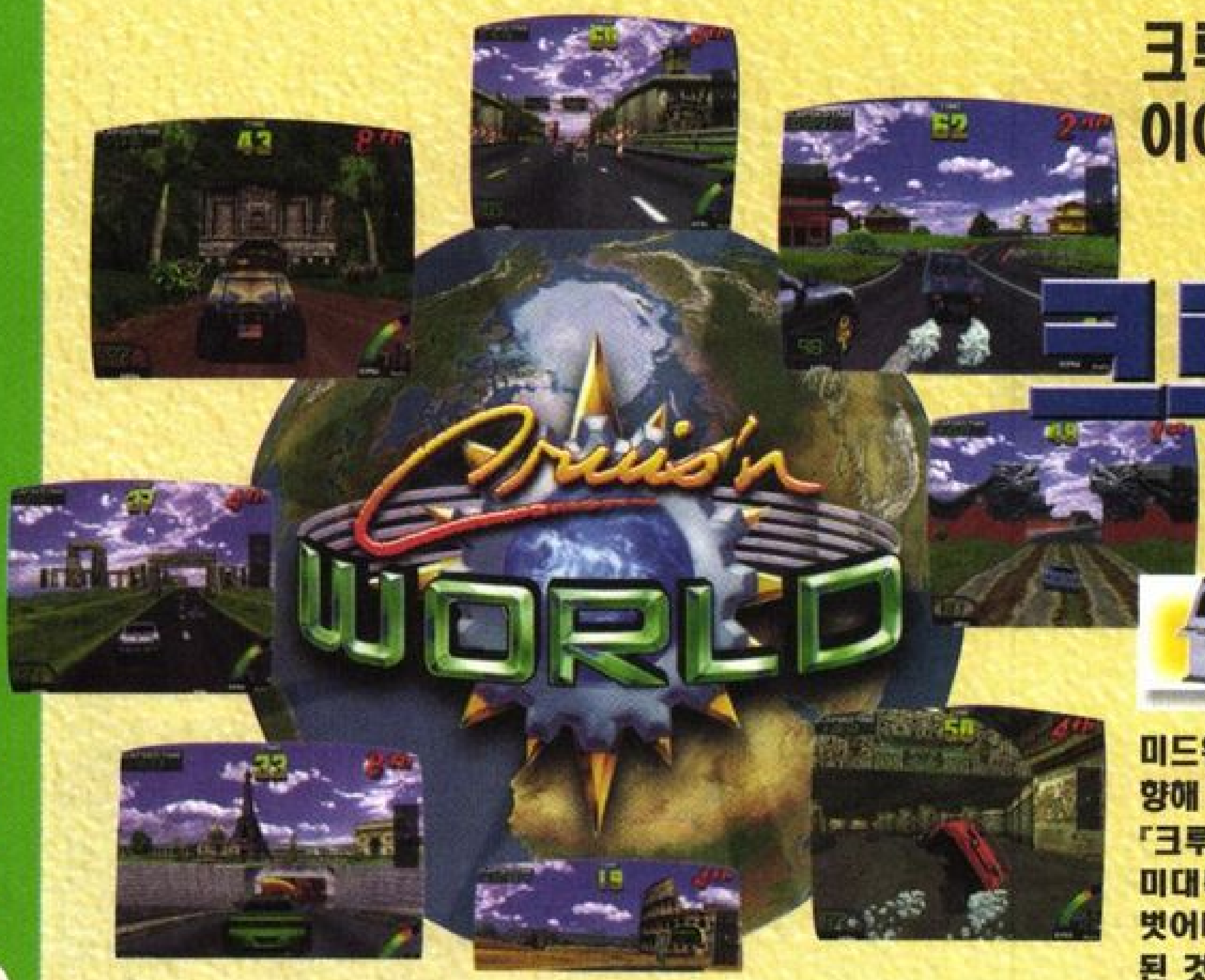


쿄의 아버지. 루갈에게 패배해 세뇌당했으나 아들에게 구조됨.

루갈 번스타인



KOF '94, KOF '95의 보스. 게니츠가 해방시킨 오로치의 힘을 이용하려 했지만 그 강력한 힘을 이용하지 못하고 스스로 자멸한다.



크루징USA에서 크루징 월드로 이어지는 레이싱!

크루징 월드



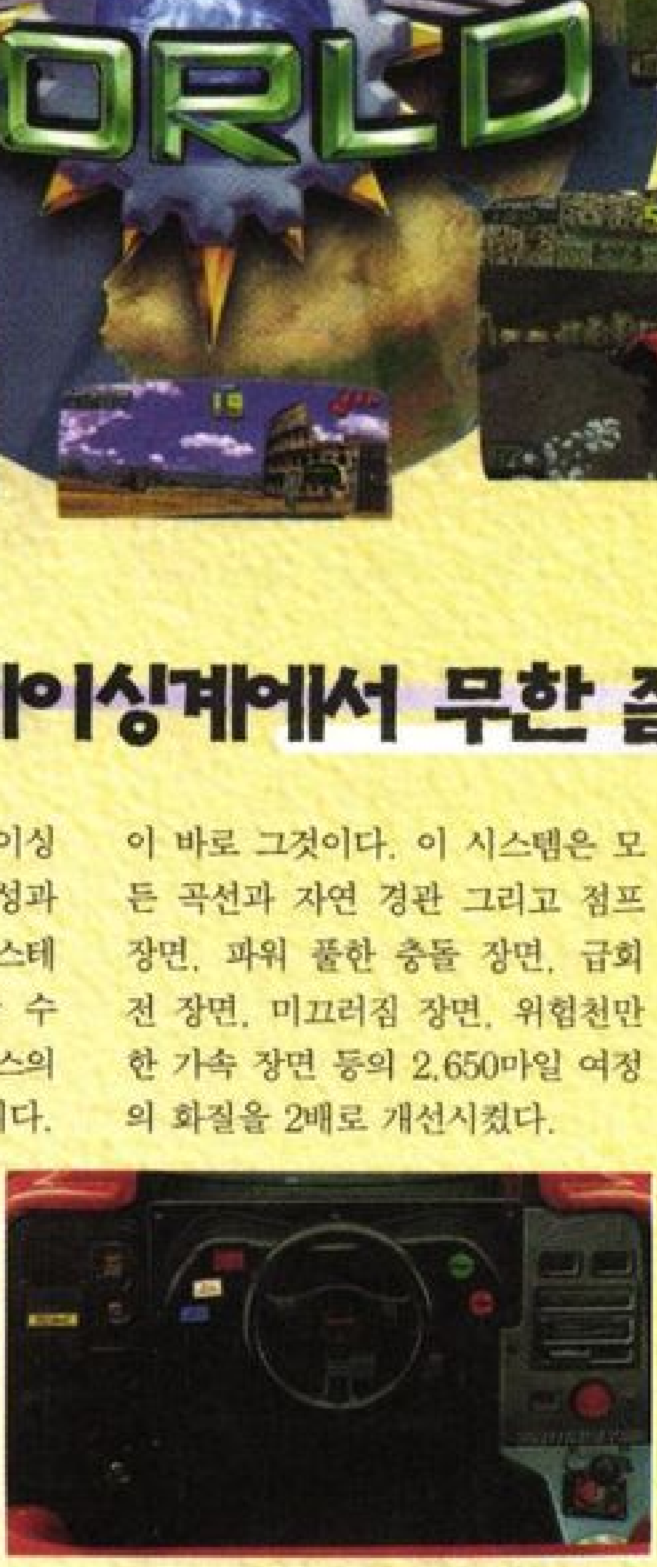
장 르	레이싱	국내 발매일	96년 12월 중
제작사	미드웨이	국내 유통사	선진물산

미드웨이의 레이싱 대작 『크루징 USA』가 세계를 향해 발돋움을 시작했다. 크루징 USA의 2탄격인 『크루징 월드』가 바로 그것이다. 이 게임은 그동안 미대륙을 무대로 한 레이싱 스테이지에서 과감히 벗어나 세계의 명소를 동전 몇개로 여행할 수 있게 된 것이다.

레이싱계에서 무한 질주하는 크루징 시리즈

『크루징 USA』는 기존의 레이싱 게임에서 더욱 파워 업된 현실성과 흥미를 추가해 제작되었으며 스테이지의 세심한 부분이라고 할 수 있는 아스팔트부터 로드 레이스의 컨셉트까지 다시 제작된 게임이다. 『크루징 USA』는 그동안 개발되어 왔던 그 어떤 레이싱 게임보다도 진보된 시각적 효과의 추구를 목표로 했다. 그 결과 『크루징 USA』는 그 어떤 레이싱 게임과도 비교할 수 없는 풀모션의 가상 체험 게임이 되었으며 3년이라는 오랜 개발 기간으로 알 수 있듯이 『크루징 USA』는 기술적인 진보와 창조성이 완벽하게 복합된 최초의 게임이 되었다.

이 게임의 묘미라고 할수있는 것은 드라이버가 미드웨이의 새로운 UltraGrafX 텍스처 매핑 비디오 디스플레이를 경험했을 때 느낄 수 있는 풀 인터랙티브의 3차원 영상이며 플레이어가 처음 경험하게 되는 360도 회전과 고차원의 그래픽이 바로 그것이다. 이 시스템은 모든 곡선과 자연 경관 그리고 점프 장면, 파워 풀한 충돌 장면, 급회전 장면, 미끄러짐 장면, 위험천만한 가속 장면 등의 2,650마일 여정의 화질을 2배로 개선시켰다.



버튼에 따라서 3가지 시점으로 레이싱을 즐길 수 있는 크루징 시리즈

크루징 시리즈에 감춰진 드라이빙 파워

미드웨이의 새로운 UltraGrafX 텍스처 매핑 비디오 디스플레이는 완벽한 3차원 인터랙티브와 이전에는 볼 수 없었던 세부적인 묘사와 리얼리즘을 제공한다. 모든 장면들을 스캔 처리를 하여 세계 전역의 주요 명소를 실사로 처리했다. 놀랄만한 비디오 재현을 위한 고화질의 25인치 모니터, 오리지널 음악과 사운드 효과는 DCS 사운드 시스템으로 제작되었고 모든 모션의 구성 요소는 실재감을 위해서 실제로 재현되었다. 압력 패드 배리어가 안전거리를 넘어가면 움직임을 멈추게 해서 레이싱을 구경하는 사람을 보호해 준다.

3종류의 다른 크루징 모델로 질주!

크루징 USA의 풀모션 시뮬레이터 이외에도 미드웨이에서는 드라이버들에게 색다른 경험을 주기 위해서 2종류의 다른 모델을 제공했다.

Deluxe Sit-Down과 Twin Deluxe Sit-Down모델은 3차원 모션 메카니즘을 제외한 오리지널 크루징 USA의 기능을 모두 가지고 있으며 각 모델은 동일한 UltraGrafX 비디오와 믿을 수 없을 정도로 뛰어난 DCS 사운드 시스템으로 제작된 음악과 사운드 효과들을 포함하고 있다.

Twin Deluxe Sit-Down 모델은 대결 모드와 플레이어의 흥미를 유발시키기 위해서 옵션으로 선택할 수 있는 네온사인의 기능이 있어 어떤 레이싱 카를 선택하든지 최고의 즐거움을 느낄 수 있다.

플레이어는 4종류의 가상의 차들 중 한대를 선택해야 하며 게임에서는 사실상 각 차들은 파손되지 않으며 각각 독특한 고유의 장점과 매뉴얼과 오토 변속기를 선택할 수 있는 옵션을 가지고 있다.

그리고 의자를 조절할 수 있어서 플레이어가 편하게 플레이할 수 있으며 독특한 화면 선택 기능은 3가지 위치의 화면 선택을 선택할 수 있게 해 준다.

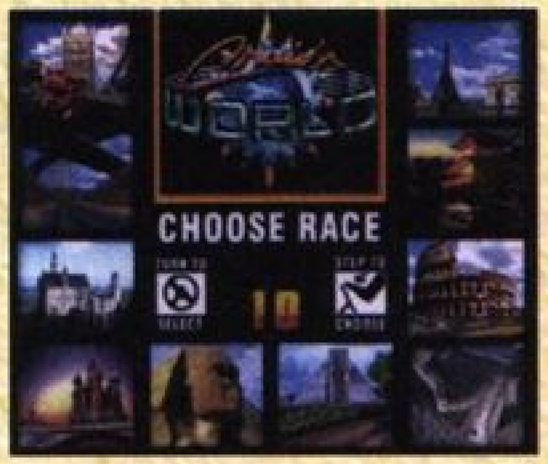
크루징! 세계로 눈을 돌려라!

미드웨이의 최신 드라이빙 시뮬레이션은 사실적인 지역배경과 열광적인 레이싱의 흥미로운 특징을 가지고 있다. 특히 이 게임은 이번

AMOA '96에서 [최우수 신작게임]으로 선정된 적도 있다.

『크루징 월드』의 디자이너들은 실제 미드웨이의 현실적인 드라이빙 시뮬레이션을 위해 직접 전세계를 여행했는데 '챔프스 엘레제'를 찍기 위해 프랑스로 갔으며 다른 7개국을 포함한 이태리, 오스트레일리아, 아프리카, 일본을 여행해야만 했다.

또한 그들은 전세계 14개국의 비디오 장면들을 3차원 영상으로 테이프에 담았고 그 결과 중국의 만리장성에서부터 크레믈린 궁까지의 배경들을 환상적으로 실사와 똑같이 만들어냈다.



세계 각지를 선택할 수 있는 셀렉트 화면


피라밋 안으로 진입 성공!


만리장성 위를 달려나간다. 중국 스테이지


러시아의 체르노빌 원자력 발전소 앞으로 통과


미군의 전투 차량이 삼림 속을 질주한다


전투 차량은 이런 도로에선 역시 무리


개선문이 골인 지점. 이럴 때 비밀의 카가 등장한다면… 단번에…


자유의 여신상 앞의 브룩클린 교 위에 멈춰선 레이싱 카


스위스의 알프스 산을 바라보며 달린다


해저터널 속을 달린다. 상어가 위로 지나간다.

이 게임은 레이싱 구역을 위해 사실적인 면에 중점을 두었으나 자동차의 개발에 들어갔을 때 디자인팀은 사실적인 면보다는 환상적인 면에 중점을 두었다. 보통 레이싱카로 극한의 재미를 추구하기 위해 이들은 물리 법칙과 현실 세계의 경계를 넘어섰다. 예를들면 이집트의 피라미드 한 가운데를 통과해서 스포츠카를 몰아 본다는 그런 광란의 질주를 그들은 표현해 냈다.

사실과 비현실의 복합적인 게임인 『크루징 월드』는 1994년에 등장해 인기를 모았던 『크루징 USA』의 후속작. 2년동안 연구해 온 최신 신기술을 이용해서 오리지널보다 뛰어난 플레이어의 조정력과 더욱 부드러운 움직임을 강조시켰다.

12대의 서로 다른 종류의 차들(삼륜배달차나 터보엔진의 스포츠카 등 포함)을 선택해서 월드 레이싱에서 본격적인 경주를 해볼 수 있다. "우리가 이용한 기술은 믿을 수 없을 정도로 굉장한 것이다"라고 자비스 씨는 열변을 토했다. " 그러나 게임의 기본 요소는 굉장히 흥미롭다. 우리는 두바퀴 드라이빙, 단거리 점프, 비밀 자동차 등을 추가했다.


피라밋을 향해 돌진하는 『크루징 월드』의 이집트 스테이지

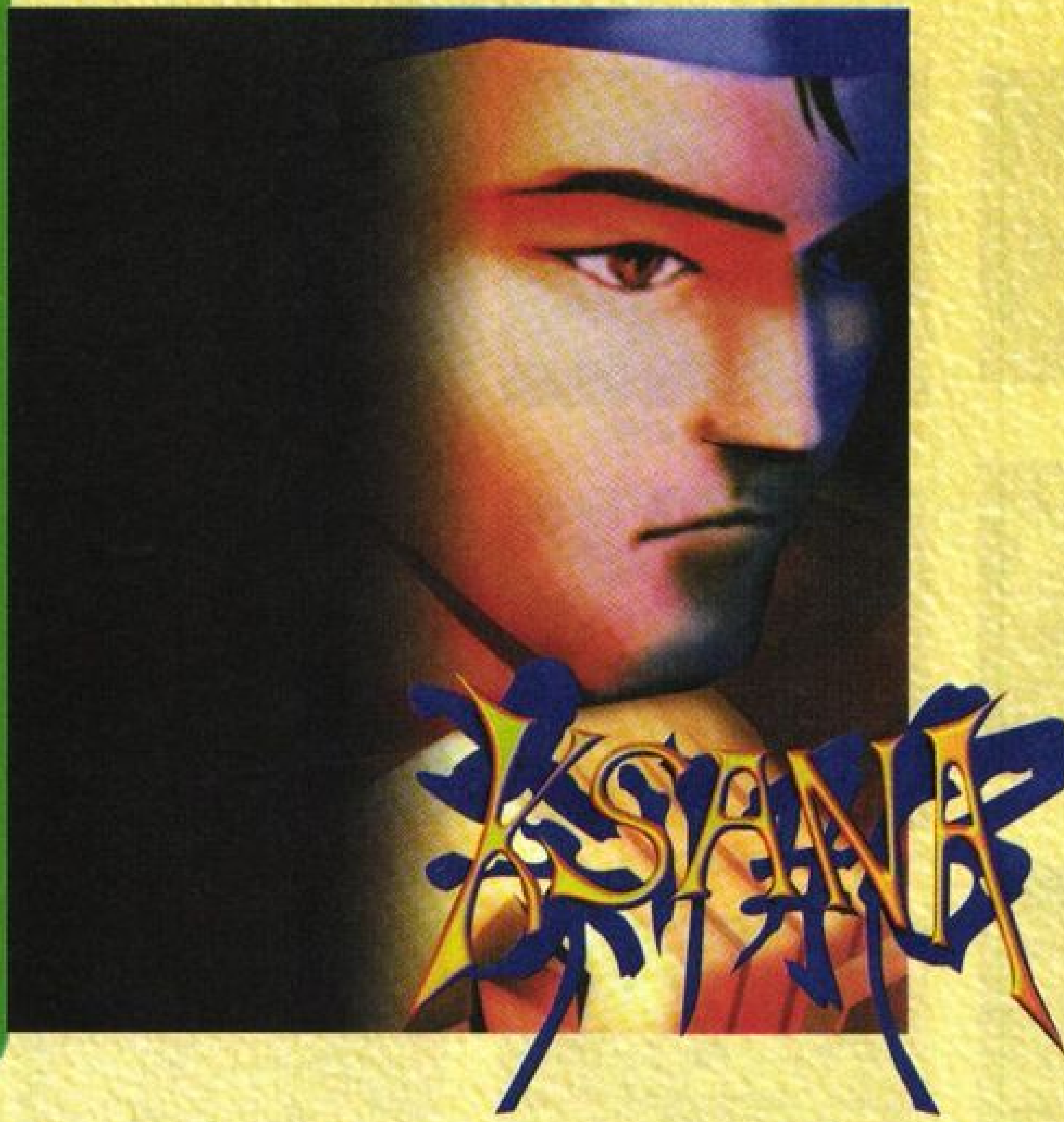

연탄 배달용인가? 삼륜자동차의 등장

이젠 33인치 초대형 화면으로 즐긴다

『크루징 월드』는 보다 현실감을 주기 위해 33인치 화면을 채택하고 있기 때문에 현실과 게임을 착각할 정도로 몰입할 수 있다. 두 모델은 4대를 연결시켜 플레이가 가능하며 미드웨이의 DCS2 음악시스템 기능을 이용해서 6가지의 드라이빙 음악 중에서 플레이어가 원하는 음악을 선택할 수 있다. 이 드라이빙 음악은 이국적인 장소의 분위기에 맞춰서 제작되었기 때문에 "Grunge factor"부터 "Jungle Bump" 이르기까지 다양한 음악을 들을 수 있다.


1인용 레이싱 통체


대전용 레이싱 통체



숨겨왔던 오프닝 대공개

크사나



장 르	격투 액션	발매일	미정
제작사	이오리스		

이제 드디어 이오리스의 『크사나』가 베일을 벗기 시작했다. 얼마전 막을 내린 「어뮤즈 월드 '96」에서 최초로 오프닝 화면과 55%의 플레이 버전이 가동되었다. 아직은 미흡한 면이 많이 보이지만 『버철 파이터』 시리즈에 육박하는 가능성을 내포하고 있다.
이달에는 『크사나』의 오프닝 데모를 통해 자체 개발 보드에 의한 다양한 표현, 장치가 존재하는 스테이지, 캐릭터 비밀의 필살기 등을 알아본다.
한편, 이번 『크사나』 오프닝의 배경 음악은 작곡가 손무현 씨가 담당해 더욱 박진감 넘치는 액션을 배가시키고 있다.

국산 보드의 뛰어난 성능을 유감없이 발휘한 「크사나」

다각도의 카메라 워크

『크사나』의 오프닝의 최초로 등장하는 랜디는 그동안 공개되었던 노란 조끼의 복장이 아닌 사이버틱한 복장으로 등장한다. 그의 무술 연무 동작은 모션 캡처에 의해 상당히 부드러운 움직임을 보여주고 있다.

다각도로 펼쳐지는 카메라 워크는 실제 대전 화면에서도 보여질 듯하다. 아직은 개발 단계이기 때문에 카메라 워크 동작은 완벽하지 않으나 타격 시와 다운 시의 시점 변화가 뚜렷하며 혹시 「버파2」에서 사용된 카메라 워크처럼 되지 않을까?



크사나의 로고이다. 범어로 '찰라'라는 의미이다



랜디의 수련을 준비하는 모습을 다각도의 카메라 워크로 포착



실감나는 동작으로 복합 무술의 기본 자세인 듯하다



모션 캡처에 의해 나타나는 잔상 처리 기법이다



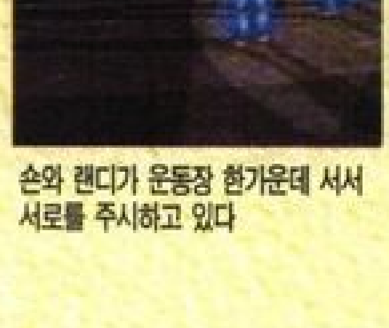
랜디의 동작은 사람의 움직임을 연상시킬 만큼 부드럽다



랜디의 마무리 동작, 팔굽치 가격

고성능 보드에 의한 섬세한 표현

이오리스에서 자체 개발한 고성능의 보드에 의해 여러 각도에서 비춰지는 조명이 리얼하게 표현되고 있다. 숀과 랜디의 동작을 잘 살펴보면 「VF3」에 존재하는 '회피'와 비슷한 동작을 하고 있다. 물론 오프닝 무비에만 존재하는 것일 수도 있지만 그와 상응하는 동작이 존재하는 것만은 확실하다.



숀와 랜디가 운동장 한가운데 서서 서로를 주시하고 있다



랜디의 선제 공격을 피하는 숀. 「크사나」에도 회피가 있는 것일까?



랜디가 숀의 안면에 일격을 가한다.



한방 맞은 숀은 바로 반격을 시도한다



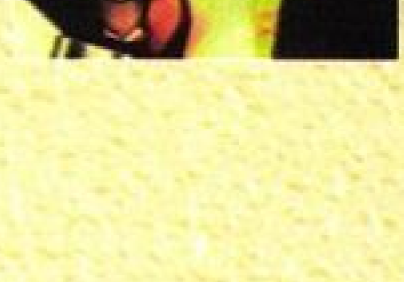
순간 포착에 성공한 숀. 무릎을 이용한 공격을...



숀의 찍어차기 공격을 뒤로 자연스럽게 회피!



그러나 또 숀는 랜디의 공격에 당하고 만다



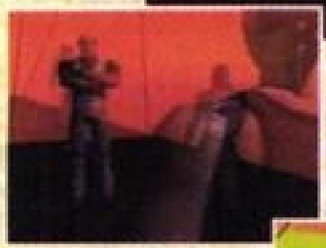
다시 격투 포즈를 잡은 랜디

일발 역전의 특수 장치

그동안 화면으로 공개된 배 갑판 스테이지 이외에도 개발 관계자들이 말하는 열차 위 스테이지는 오프닝에 공개된 미래의 전차 위 인듯하다. 또 고층 건물의 내부는 컨테이너 박스가 아닌가 추측된다. 『크사나』에는 총 8개의 스테이지가 등장하는데 간단한 스토리 라인에 의해서 단순한 스테이지로만 존재하는 것이 아니고 캐릭터들의 동작에 장해를 주는 '장치'가 존재한다. 오프닝 만으로는 아직 확인할 수 없지만 수세에 몰린 캐릭터가 단번에 게임을 역전시킬 수 있는 것(?)이 존재하는 것은 확실하다.


노을이 질 무렵까지 싸움은 계속되고...


콘테이너 박스 위에 수상한 두사람이...


보리스와 두진의 눈초리가 심상치 않다. 어이 거기 두사람 위험해 내려와~~.


노을을 등지고 결투를 벌인다


두진의 공중 돌려차기가 보리스의 안면을 가격하고...


무참히 당하는 보리스 그리고 승리를 확인하는 두진...


두진의 멋진 승리 포즈!

초능력 필살기도 존재?

캐릭터들의 필살기 중에는 단순한 몸을 이용한 기술 이외에도 바네사가 이번 오프닝에서 보여 준 레이저 볼 등을 이용한 초능력이 기술도 있지 않을까 조심스럽게 예측해 본다. 또 그동안 모습이 공개되지 않았던 보스의 얼굴도 비행체를 타고 추격해 오는 악당을 토대로 제작될 것으로 보인다.

이오리스의 『크사나』 개발 관계자에 따르면 8인의 캐릭터 중 '무스타파'와 '보리스'를 제외한 대부분의 캐릭터들에게 약간의 수정이 가해질 것이라고 한다. 더욱 파워풀한 『크사나』 캐릭터들의 모습을 기대해 본다.

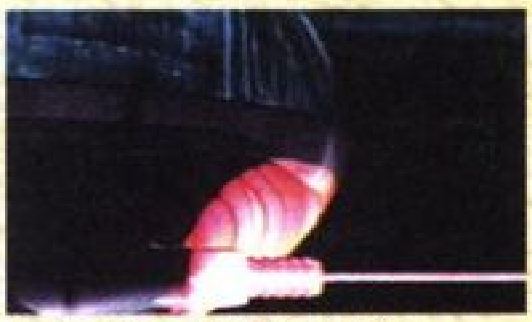

장면은 바뀌어 마황로를 연상케하는 미래의 도시 등장


중앙에 있는 통로로 미래 전차가 쾌속 질주한다


이 비행선에 탑승한 자는 과연 누구일까? 범죄 조직 IMMON의 보스가 아닐까?


비행 물체가 기지안으로 침입했다


이 게임의 보스? 아니면 등장 또다른 캐릭터?!…


정체모를악당의 비행선에서 레이저 빔이…


악당이 쫓던 비행선에 명중!

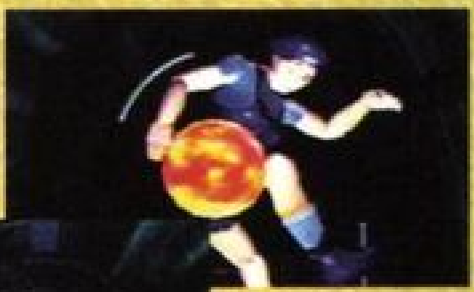

갑자기 튀어나온 바네사가 악당의 비행선에서 맞서 포즈를 잡는다


인상을 찌푸리는 악당. 그러나 사실은 인조 인간이었다.


바네사의 이마에 표적을 맞추고 있다


레이저가 바네사를 스쳐 지나간다. 그리고 바네사의 앞에 나타난 원형의 빛나는 물체는...


레이저 볼이었다. 다리에 기를 모아...


자~! 받아랏~!


으~~악~! 당했다!!

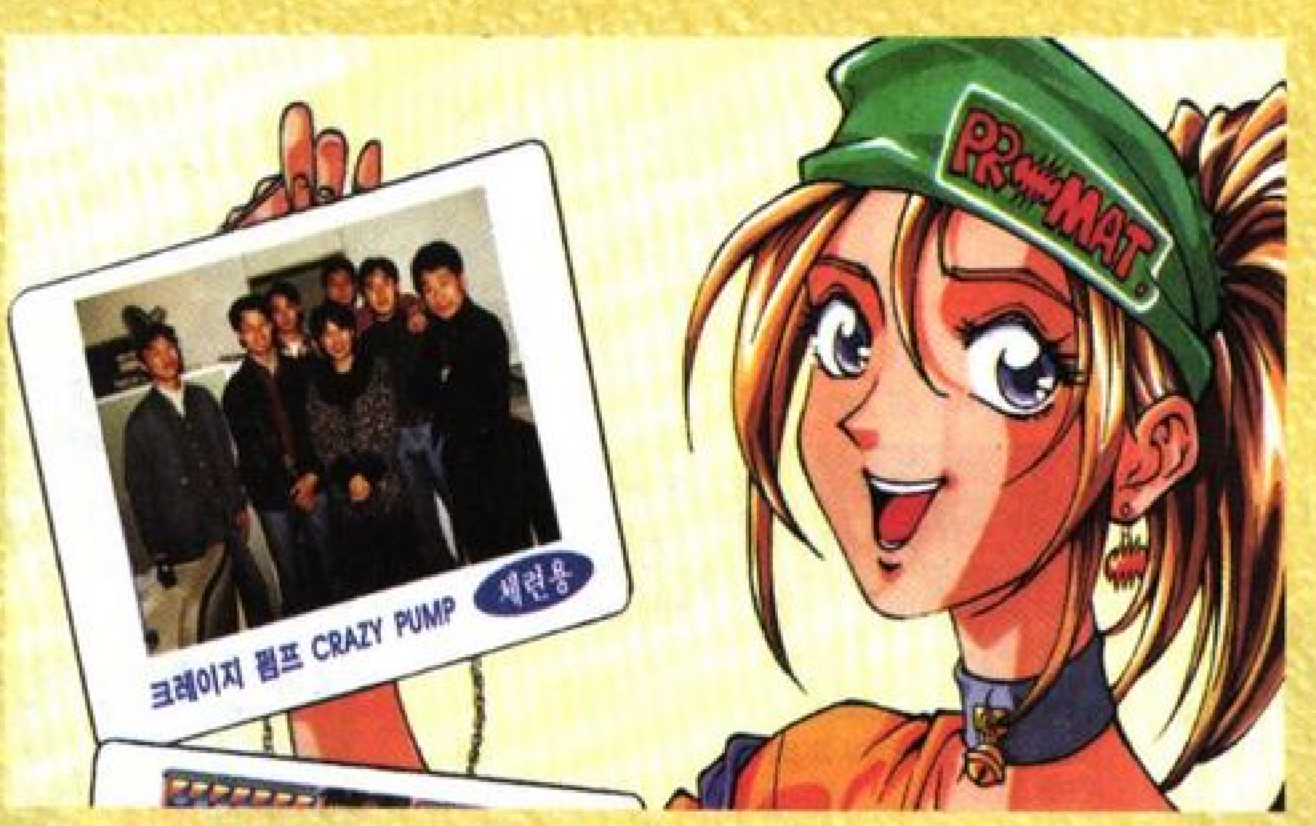

콰 쾅 ~

크사나 퀴즈



크사나의 오프닝을 보면 두 캐릭터가 컨테이너 박스 위에서 대전하는 장면이 나온다. 그런데 그 컨테이너 박스에는 뭔가가 영문으로 씌어있다. 무엇이라고 씌여 있을까? 정답을 아시는 분은 관제엽서에 정답을 적어 12월 15일까지 아래의 주소로 보내 주십시오. 정답을 맞추시는 분 전원에게 (주)이오리스에서 제공하는 스크리밍 헌터 모자나 열쇠고리를 드립니다.

보내실 곳 : 서울시 용산구 청파 3가 29-16 윤민빌딩 2층 월간 게임챔프 「크사나 퀴즈 담당자」앞



아이디어 체련형 게임에 강한 메이커

프로맷 PROMAT

이달의 ARC 개발사 탐방 코너에서는 95년 말 세계최초로 체련형 게임과 모니터형 게임이 합성된 게임인 『크레이지 펌프』를 개발해 내 국내 업계뿐 아니라 세계 바이어들에게도 호평받았던 「프로맷」을 찾아 보았다.

탑 교환 방식 자체 보드로 발돋움 계기 마련

프로맷은 1992년 설립된 아케이드 게임 개발사로 그동안 특별한 히트작을 내놓지는 않았지만 꾸준히 아케이드 보드와 아이디어 게임을 개발하고 있는 회사이다. 황무지와 같은 국내 아케이드 개발 시장에 일찌감치 뛰어든 프로맷은 그동안 아케이드 게임 프로그램 개발의 기본이 되는 독자 보드의 제작을 위해 2년 이상을 투자해 왔다. 프로맷의 자체 보드는 「탑 교환 방식」으로 본체만 갖고 있으면 네오지오처럼 상단 보드의 교체만으로 다양한 게임을 즐길 수 있다는 것이 장점이다. 자체 개발 보드로 결실을 본 것이 지난해 말 발표한 체련형 아이디어 게임 『크레이지 펌프』이다. 이 게임은 빠른 속도로 펌프질을 해 쫓아오는 기차보다 먼저 도착점에 도달하거나 보름달을 만들어 화면의 캐릭터를 늑대 인간으로 변하게 하는 등 체련용과 모니터용 게임의 절묘한 조화로 발매 당시 상당한 센세이션을 불러 일으켰다.

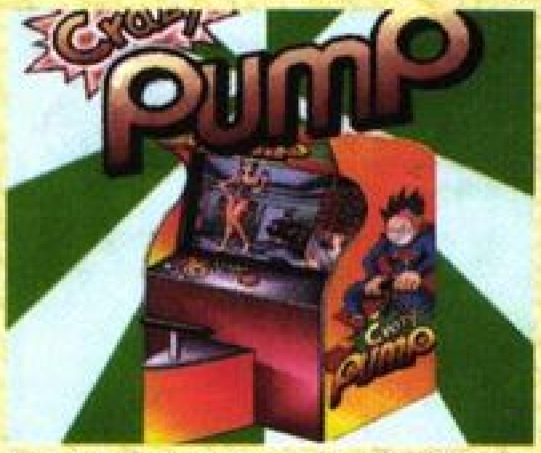
현재 이 게임은 자국의 사정에 맞게 미국 게임 메이커 측에서 시나리오의 재 작성과 외형 디자인의 변경 등을 추진하고 있다. 또 『크레이지 펌프』는 스페인과 네덜란드 등 유럽 지역에서도 눈독을 들이고 있다고 프로맷의 한 관계자는 전하고 있다. 타 기종의 개발과는 달리 아케이드 게임의 개발은 국내의 역사가 짧아 특별한 매뉴얼과 같은 것이 없는 상태에서 보드 제작에 막히는 점이 있으면 그것이 될 때까지 계속 반복해서 터득해야만 하는 것이 개발사들의 난점이다. 그동안 프로맷은 어려운 환경 속에서도 『쵸피 액션』, 『나이트 렌트』, 『바보가』, 『나홀로 집에』, 『원 샷 원 킬』 등 퍼즐, 미로, 슈팅 퍼즐 게임을 꾸준히 개발해 왔다. 팀별 개성에 따라 4개 팀으로 나뉘어 개발에 참여하고 있는 프로맷은 개발 인력들의 게임 기획을 충분히 수렴해 3차원 개념의 게임에도 도전할 예정이다. 앞으로도 프로맷은 자체 보드의 완성을 시발로 게이머들의 구미에 맞는 다양한 게임을 개발해낼 것이다.



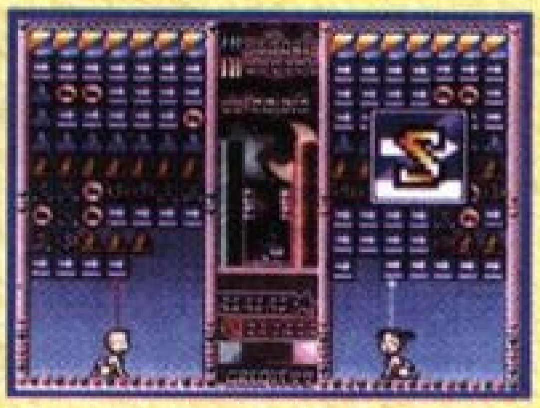
선물을 받기 위해 도둑을 총을 쏴 없애는 슈팅 퍼즐 『나홀로 집에』



지하철에서 표를 내지 않는 사람을 맞추는 슈팅 게임 『원 샷 원 킬』



양 팔의 힘과 지능을 모두 요구하는 아이디어 게임 『크레이지 펌프』



혹사 스타일의 게임으로 50스테이지까지 준비되어 있는 『쵸피 액션』



가위바위보로 블록을 지워나가는 퍼즐 게임 『바보가』



일정 시간 내에 아이템을 취득해 미로를 빠져 나가는 『나이트 렌트』

"프로그램 실력보다는 종합적인 기획력이 중요"

프로맷 최인철 대리 (27세)

"새로운 것을 간접 체험하기 위해서 이 일을 시작했습니다. 어릴 적부터 컴퓨터에 관심이 많아 게임에도 자연스럽게 빠져들어 갔습니다. 게임계에 입문한 동기가 된 것은 시나리오 공모전에서 입상을 하면서 부터입니다."



프로맷 게임의 총기획을 맡고 있는 최인철 씨는 1993년 정보통신부 주최 제1회 게임시나리오 공모전에 「거북선」으로 대상을 수상하면서 게임 개발에 입문하게 되었다. 소프트라이에서 프리랜서로 활동 중인 그는 입상을 계기로 개발 인력 선정이 엄격하기로 유명한 프로맷에 입사했다. 병역특례 지정 업체인 프로맷의 인력 선정에 대해 그는 "프로그램이나 그래픽의 실력이 뛰어난 사람보다는 게임에 심취해 있어 직접 게임을 만들어 보고 싶어하는 사람이나 게임에 대한 참신한 자질과 종합적인 기획력을 가진 사람을 원합니다."라고 말한다. 대학에서 수학을 전공한 최 대리는 교육적인 성격이 가미된 『심시티 2000』같은 시뮬레이션 게임을 좋아하는데 앞으로의 국산 아케이드 게임에 대해 "게임의 내용뿐만 아니라 사운드, 그래픽, 심지어는 외관 디자인까지도 신경을 써야만 세계 시장에 나갈 수 있을 것"이라고 강조한다.

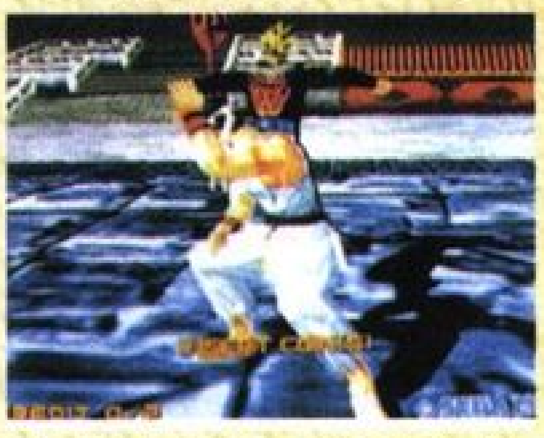
팀배틀 소식통



독자 여러분, 안녕하세요? 저는 이 코너를 이끄는 배틀맨입니다. 이 코너는 팀 배틀에 관한 여러가지 정보를 주는 코너인데요. 원래 오래 전에 생겼어야 했지만 여러가지 사정으로 『VF3』가 나온 지금에야 개설되는군요. 그렇다고 1년이나 미루다니...
이미 PC통신을 통해서나 동네 게임센터에서라든지 팀배틀을 접하신 분들도 계실 거라 생각하지만 모르시는 독자 분들도 많기 때문에 팀 배틀의 대중화(?)를 위해 강좌와 함께 팀 소개, 대회 소식 등으로 이 코너를 꾸며갈 계획입니다. 그럼 지금부터 본격적으로...

팀 배틀 그것을 알려주마!

간단히 말해서 '팀 배틀'이란 팀을 짜서 다른 팀과 격투 게임 시합을 하는 것입니다. 『VF2』가 나온 후부터 시작된 팀 배틀(확실하진 않지만, 보통 그렇게 알고 있습니다.)은 버철파이터뿐만 아니라 모든 격투 게임에서 가능합니다. 주로 3D게임팀이 많은데요, 그 중 버철파이터가 압도적으로 많은 팀이 존재합니다. 이런 팀이 전국적으로 100여개 정도 산재해 있습니다.


전국에서 가장 많은 팀 배틀 회원을 확보하고 있는 『버철 파이터2』



파이팅 바이퍼즈의 팀 배틀 또한 꾸준한 인기를 모으고 있다


최근 팀 배틀계의 태풍의 눈으로 떠오르고 있는 철권 팀배틀

팀 배틀 규칙(선승제)

팀 배틀에도 여러가지 규칙이 있습니다. 이번호에는 여러 규칙 중 가장 많이 통용되고 있는 선승제에 대해 설명해 드리겠습니다.

선승제는 말 그대로 정해진 판을 먼저 이기는 팀이 승리하는 것입니다. 쉽게 설명을 드리기 위해서 예를 들겠습니다.

A팀과 B팀이 서로 약속이 되었으면 배틀 장소에서 만납니다. 우선 승부를 얼마나 가려야 되는지 서로 상의를 해야 겠죠? A, B팀은 50판 선승제로 정했습니다.

＊ 준비물 :

1. 양팀이 각각 50판씩을 할 수 있는 자금
2. 필기도구 (스코어를 적어야겠죠..)

자, 이제 부터 팀배틀 시작!! ... 힘든 대전이 계속되는 가운데 A팀이 25판을 먼저 이겼습니다. 자, 이 상태로 배틀이 계속되느냐? 아닙니다. A팀과 B팀의 자리를 바꿔야 함. 이렇게 1P, 2P 위치를 바꾸는 이유는 1P, 2P기계의 성능 차이 때문입니다. 대등한 배틀을 위해서 자리를 바꾸는 게 좋죠. 배틀이 계속되는 동안 양팀에서 승패 여부를 계속 체크해야 합니다.

자, 이제 선승제 배틀이 끝났습니다. 역전의 역전을 거듭한 끝에 결국 A팀이 50판을 먼저 이겨서 A팀의 팀배틀 승리...!!

자, 예를 들어서 설명했는데 독자 여러분들 이해가 가셨는지...?? 다음달 부터는 독자 여러분들이 아시는 팀 배틀 규칙 또는 질문을 받습니다. 엽서 많이 보내주세요.

우리팀을 소개해요!!!

이 란은 현재 활동하고 있는 배틀 팀을 소개하는 란입니다.

1. 팀 명 : DASH(팀장 : 박용근)
2. 게임명 : 버철파이터
3. 팀 원 : 10명
4. 주무대 : 영스타 전자 오락실(서울 용산구 남영동)
5. 팀 평균 연령 : 19세
6. 팀 수준 : 중수?
7. 팀 소개의 글

저희 팀은 1996년 4월 달에 창단된 팀입니다. 우선 저희 팀의 역사는 용산전자랜드 버파대회에서부터 시작됩니다. 당시 우리 팀의 몇몇 고수들은 우승을 차지하기 위해 [illegible] 대전을 했습니다. 버파 대회의 우승 멤버들은 이것을 계기로 점점 가까워지기 시작했고 결국 그들은 뜻이 맞아 DASH를 창단했습니다.

저희 팀은 여러가지 장기를 가진 사람들이 많이 있습니다. (소설가, 만화가, 서바이벌 게이머 등) 저희 팀과 배틀을 원하시는 팀들은 아래의 연락처로 연락주세요.

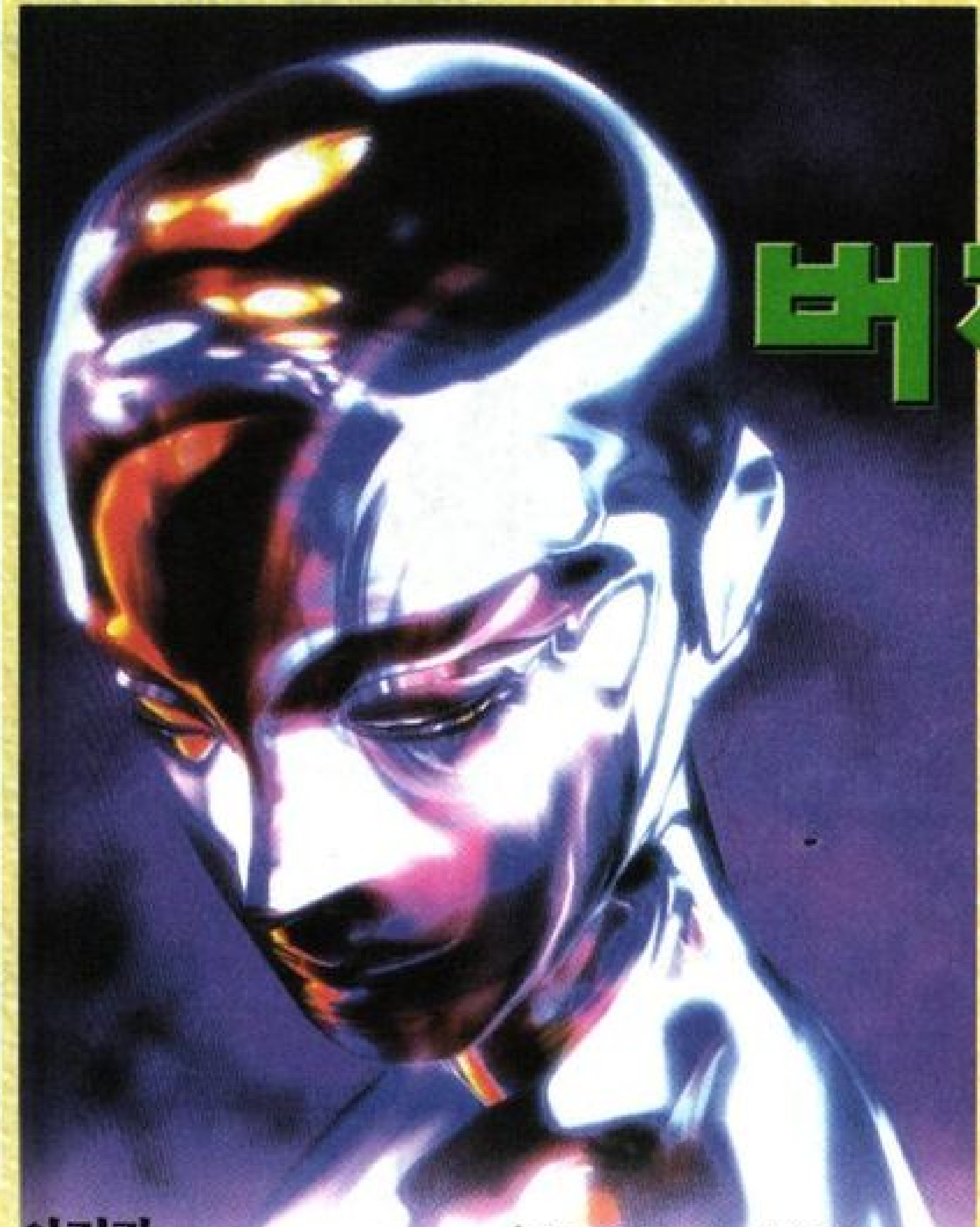
8. 팀 연락방법 :
호 출 : 015-908-0177(박용근)
나우누리:kamehame(박용근)
하 이 텔:BULE2148(황소현)





1. 게임챔프에서는 전국에 산재 해 있는 배틀 팀들의 소개 및 팀원 모집 광고를 받습니다.
   팀 소개 양식은 위의 「우리팀을 소개해요!!!」에 맞춰서 사진과 함께 아래의 주소로 보내 주세요.
2. 팀 배틀에 관한 소식이나 팀 배틀 강좌에 팀배틀 규칙을 써주시는 분들께는 공정한 심사를 거쳐 챔프점수 800점을 드리겠습니다.

※보내실 곳:서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 (우)140-133 월간 게임챔프 「팀배틀 소식통 담당자」 앞



각 캐릭터 연속/연계기 완전 분석

버철 파이터 3

Virtua Fighter 3

장 르	격투액션	발 매 일	플레이 중
제작사	세 가		

지난호 특별부록 『버철파이터3 완벽 퍼펙트 가이드북』에 대한 독자여러분들의 많은 관심과 큰 성원에 보답하고자 이달에는 대전 시에 유용하게 쓰일 수 있는 연속기 및 연계기 등을 소개하고자 한다.

※주의 : 설명 아래에 나오는 커맨드는 1P쪽을 기준으로 쓴 것이며, 연속기를 쓰다가 위치가 바뀔 때의 기술은 그 방향에 맞게 커맨드를 썼습니다. 다만 사진은 1P, 2P 방향을 구분없이 했으므로 커맨드와 사진의 방향이 일치하지 않을 수도 있습니다.

아키라

수하붕추M마보충고M용창식3단(용창식M마보정주M철산고)





처음에 수하봉추로 기습을 하면 상대가 움찔하게 되고 약간의 딜레이가 생긴다. 이때 마보충고로 상대를 띄워 공중 콤보로 연결시킬 수 있는 찬스를 마련한다. 타이밍을 잘 포착해서 용창식3단을 구사해라. 굳이 수하봉추로 연속기를 시작할 필요는 없지만 좀 더 안정적으로 연속기를 구사하기 위해서라도 수하봉추는 필요하다.

요자천림M약보정주M용창식 3단

잡기 찬스가 오면 요자천림으로 상대를 공격한 후 (이때 상대 뒤에 아키라가 서 있게 된다.) 이때 약보정주로 상대를 띄운후 용창식3단을 입력하라. 만일 몸무게가 가벼운 상대는 약보정주 후에 상당히 높이 뜨는데 이때 천발펀치로 한번을 더 때리고 용창식 3단이 들어가면 상대는 큰 데미지를 입게 된다.





순보번과M우단각M용창식3단

가드해체이자 위치바꾸기인 순보번과를 이용하여 연속기 찬스를 만든다. 순보번과가 성공하면 상대가 일어서려는 동작을 취한다. 이 때 바로 우단각을 하는게 아니고 한번 살짝 대쉬해 주고 나서 우단각을 해야 한다. 우단각에 적중된 상대는 공중에 뜨고 무방비 상태가 된다. 이때 바로 용창식3단을 입력하면 된다.





잭 키

더블펀치 로우 스핀킥M섬머솔트 킥

이것도 일종의 페인트 공격이다. 처음 더블펀치 로우 킥으로 상단, 상단,하단을 공격한다. 상대가 로우 킥을 가드하거나 로우 킥에 맞으면 잭키에게 약간 딜레이가 생기는 것처럼 보이는데, 대부분의 상대는 이때 공격해 들어온다. 이때 섬머솔트 킥 작렬!! 주의할 점은 더블펀치 로우 스핀킥을 성공시키더라도 상대가 계속 상단 방어를 하고 있으면 섬머솔트 킥이 통하지 않게 될뿐 아니라 상대에게 역 찬스를 주는 결과가 된다는 것.



무릎차기M무릎차기M앞차기 니 킥M섬머솔트 킥

무릎차기(라이트닝 스톰에서 처

음에 나가는 것)로 페인트를 걸어 주면 상대는 이것에 당하던지 방어하는데 이때 상대는 잭키의 공격이 끝났다고 생각하고 반격해 온다. 이 찬스를 놓치지 않고 또 다시 라이트닝 스톰에서 1P+KK만 입력하라. 그럼 안심하고 들어오던 상대는 무릎차기와 앞차기에 맞고 어찌할 바를 몰라한다. 앞차기가 끝났으면 니킥으로 상대를 공중에 띄우고 잭키의 발이 땅에 닿음과 동시에 섬머솔트 킥을 연결해 준다.





무릎차기M앞차기 M니스트라이크

라이트닝 스톰 중 ↙P+KK만 입력해 준다. 보통 상대는 이것을 보고 라이트닝 스톰이 다 나올 때까지 기다리고 있다. 이것을 노리는 것이다. 상대가 가드하고 있는 동안 앞차기까지만 입력하고 바로 니스트라이크로 잡자.





꼭 앞차기까지 입력할 필요는 없다.(페인트 공격이기 때문)

카 게

원월차기M영인

원월차기가 히트되면 상대가 넘어지면서 하반신이 올라 갔다가 내려오는 걸 볼 수 있다. 이때 영인을 입력하면 하반신을 공격할 수 있다. (단 조금이라도 지체한다면 이 기술은 먹히지 않는다. 그러므로 빠르고 정확하게 기술을 입력해야 될 것이다)



고연락M환엽M영인M내려차기

고연락 후 상대가 떨어질 때 타이밍을 잘맞춰서 환엽을 입력하면 상대는 환엽을 맞고 잠시 떠 있게 된다. 그때 영인을 입력한다. 그리고 내려차기를… 이 기술은 그리 어렵지는 않지만 고연락 후 환엽을 입력할 때 타이밍이 중요하다. 고저차에 따라 타이밍이 변할 수도 있으니 많이 연습하여 확실한 타이밍을 익히자.





고연락M환엽M탄권(캔슬) 이수차

위의 2번 연속기와 비슷한 형태의 공중 콤보. 2번 연속기와 마찬가지로 고연락 후 환엽을 할 때 타이밍을 잘 맞춰야 한다. 일단 환엽을 적중시키고 탄권으로 상대를 살짝 때려 체공 시간을 약간 지연시켜주고 이수차로 마무리한다.





사 라

일루전킥M대쉬M라이트닝 니 스매시

사라도 잭키와 마찬가지로 페인트 공격이 상당히 많다. 페인트를 걸어줄 때 잘 이용하는 일루전킥으로 상대에게 페인트를 준다. 이때 상대가 방어하면 거리가 좀 생기므로 살짝 대쉬해야 한다. 거리가 좁혀졌으면 라이트닝 니 스매시로 상대를 잡자.(만일 상대 캐릭터가 남자라면…?? 으윽..!!)



니 킥M드래곤 캐논 (M콤보 니 킥)

우선 상대를 니킥으로 띄우고 사라의 발이 땅에 떨어지자마자 드래곤 캐논으로 공중의 상대를 공격하는 것. 만일 상대의 몸무게가 가벼워서 더 높이 뜨거나, 고저차 공격을 할 수 있는 조건이 된다면 떨어질 때 타이밍을 잘 맞춰서 콤보 니킥을 입력하자. 그럼 상대는 콤보 니 킥이라는 공중 콤보에도 맞는다. 드래곤 캐논만으로 상대를 다운시켰을 때는 강 다운공격(↓↑P)도 통할 수 있으니 꼭 공중 콤보를 성공시키려고 애쓸 필요는 없다.



토우킥 잭나이프M섬머솔트 킥

앞의 연속기와 마찬가지로 토우킥 잭 나이프로 시작하는데 다른 점이 있다면 처음 토우킥은 페인트 모션이다. 토우킥을 피한 상대가 안심하고 반격을 하려고 할 때 잭나이프 킥이 나가므로 상대는 카운터로 뜨게 된다. 이때 섬머솔트 킥을 입력하면 아슬아슬한 타이밍으로 상대가 또 한번 맞는다.





제프리

토우킥M스플래쉬 마운틴

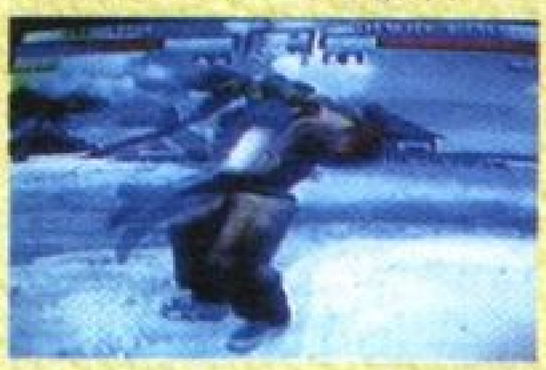
전작에서 하이퍼 슈퍼 울트라 파워의 기술이던 토우킥 스플래쉬 마운틴. (줄여서 토킥마운틴이라고



한다.) 버파3에서 약해진 감도 없지 않아 있다. 보통 연속기로 스플래쉬 마운틴을 잡을 땐 ↘↘P+G 커맨드로 잡지만 이 기술에선 커맨드가 (토우킥 히트 시) ↓↘→P+G로 바뀐다. 너무 멀리서 토우킥이 맞게 되면 실패율이 상당히 커지니 주의해서 쓰자.

기상공격M스플래쉬 마운틴 다운잡기M대쉬M파워슬램

제프리가 다운됐으면 기상공격으로 상대에게 페인트를 걸어준다. 상대가 기상공격을 방어하게 되면 제프리에게 약간의 딜레이가 생긴다. 이때 상대는 안심하고 잡으러 오는 것이 보통이므로 스플래쉬 마운틴을 입력하자. 그러면 제프리의 딜레이가 풀리면서 잡으러 오는 상대를 마운틴으로 잡는다. 상대가 일어나기에는 시간이 조금 걸리므로 빨리 다운잡기로 상대를 일으킨 다음(상대에게 약간의 딜레이가 생김) 재빠르게 대쉬해서 파워슬램으로 잡는다.(타격기를 써도 상관 없다.)



펀치M니 어택 M다운잡기M헤드크래쉬

처음 펀치가 히트됐다면 니어택으로 2번째 공격에 들어간다. 상대가 방어할 수도 있지만 만일 니 어택도 성공했다면 상대에게 다운잡기를 걸어라. 그러면 제프리가 상대를 일으키는데 이때 살짝 대쉬해서 헤드 크래쉬 또는 트리플 헤드버트로 상대를 또 한번 잡아라. 상대에게 적지 않은 데미지를 줄 수 있는 연계기.



라 우

등공호선각M연환전신소각

등공호선각이나 공호각을 카운터로 명중시키면 상대는 어깨높이 많큼 뜨게 된다. 이때 연환전신소각을 쓰면 연장전신소각의 효과가 나며 상대는 모조리 맞게 되어 꽤 큰 타격을 입게 되는 괜찮은 연속기이다.



연진선풍각MK

라우의 페인팅 기술 중 하나로 연진선풍각은 상단차기 중에서도 꽤 높은 곳을 차기 때문에 히트될 확률이 적다. 이때 상대는 딜레이를 노리고 배후잡기를 시도하려 할 것이다. 그 순간 아래 ↓K가 나가서 상대는 다운되게 된다.



연환호연장M연장전신소각

연환호연장 중 사상장이 카운터로 명중되면 상대는 뜨게 된다. 이때 뒤를 이어 쌍호열파마저 명중되면 상대가 명중되면 더 높이 떠서 보통 쌍호열파만으로 명중시키기 어려웠던 연장전신소각이 명중할 수 있다.



아오이

초체

이 기술은 아오이의 기술 중 가장 쓸모있는 기술이다. 이렇게 말로 설명 듣는 것보다 직접 이 기술을 써보자.

↓K+G를 입력하면 기술이 나가는 속도가 엄청 빠른 걸 볼 수 있다. 이 기술은 눈으로 보고 가드를 하려고 한다면 그건 아주 바보 같은 것이다. 만약 이 기술을 눈으로 보고 가드를 한다면 그는 버파의 신일 것이다. 그럼 어떻게 가드를 하느냐? 그건 기술이 언제 나올지 인식하고 가드를 해야 된다. 그러나 그렇게 가드한다는 게 좀처럼 쉽지 않다. 또 초체는 상대가 기상공격을 먹이러 앞으로 굴러올 때 쓰면 상대는 굴러오다 다시 엎어지는 것을 볼 수 있다.(상대가 굴러오는 것을 보고 써도 맞출 수 있다. 그만큼 초체는 나가는 시간이 빠르다.)



연돌초체 (캔슬)M수극도신 M다운잡기

연돌초체에서 마지막 초체는 캔슬이 된다. 이것을 이용한 페인트 공격이다. 연돌초체는 상상상하단이므로 마지막 초체가 나갈 때(여기서 캔슬을 걸어 줌)는 상대가 하단을 방어하게 된다. 이때 하단잡기인 수극도신으로 상대를 쓰러뜨리고 쓰러져 있는 상대를 다시 다운잡기로 잡는다.



구름차기M다운잡기M종수도

아키라의 연환퇴의 용도와 같은 구름차기로 상대를 가격해 쓰러뜨린다. 이때 다운잡기가 가능하다. 다운잡기로 상대를 잡는다. 다운잡기가 끝났으면 다운타격기인 종수도로 또 한번의 다운공격을 시도한다. 즉, 다운공격이 2번이 되는 셈이다.



파 이

체연괘답M연진 선풍각M비연열각M뇌음장타

잡기 찬스가 오면 체연괘답으로 상대를 쓰러뜨린다. 체연괘답으로 상대가 쓰러지면 상대가 일어나는 시간이 조금 걸리는데 이때 파이는 딜레이가 풀린다. 상대가 거의 일어났을 때 연진선풍각으로 상대의 얼굴을 발로 차고, 공중에 떴을 때 비연열각으로 공중 콤보를 걸어준다. 이때 비연열각에서는 한번만 맞는다. 상대가 쓰러지면 뇌음장타로 마무리한다.



체연괘답M고축퇴M연환전 신소각

위 연속기와 마찬가지로 체연괘답으로 상대를 쓰러뜨리고 상대가 일어서려고 할 때 고축퇴로 상대를 공중에 띄운다. 상대가 공중에 떴으면 타이밍을 맞추어 연환전신소각으로 상대에게 큰 데미지를 주자.



창하연추장M연환선퇴

↘PP로 상대를 연타하고 →P를 입력하여 상대를 살짝 뜨게 한다.

그리고 연환선퇴로 떨어지는 상대를 또 공격하는 쓸만한 연속기. ↘PP가 성공하면 →P도 성공 확률이 높으므로 ↘PP가 전부 적중했다면 →P로 이어주는 습관을 들이자.



다카 아라시

모로테 찌르기M무릎차고 치기

나가는 시간이 비교적 빠른 모로테 찌르기로 상대를 연타해서 쓰러지게 만든다. 이때 리치가 조금길고 타격기와 다운공격으로 판정되는 무릎차고 치기로 상대를 무참히 밟아주자. 다운 공격까지 당한 상대가 굴러서 일어나려고 할 때 타이밍을 잘 맞춰서 무릎차고 치기를 또 해라. 그럼 또 한번 밟는다.



상대의 공격 히트M잡기

이것은 연속기나 연계기라고 할 수 없다. 이것은 공격받아도 잘 쓰러지지 않는 다카아라시의 특성을 이용하는 것이다. 상대가 큰 기술로 다카아라시를 때려도 다카아라시는 쓰러지지 않을 때가 있다. 만일 다카아라시가 쓰러지지 않았다면 상대는 큰 기술을 썼기 때문에 딜레이가 생긴다. 방법은 간단하다. 이때 잡기를 입력하는 것.



PM파고들기M기와부수기

우선 P로 페인트를 준다. 이때 상대를 히트시켜도 상관없다. P페인트가 통했다고 생각되면 바로 파고들기로 상대를 넘어뜨리고 기와부수기로 다운공격을 해라. P페인트가 안먹혔다면 P를 여러번 연타해도 어차피 P는 페인트 모션이기 때문에 상관없다.



울 프

캐치M밀기M니 프라스트

우선 캐치로 상대를 잡아서 엇갈린다. 이때 상대를 앞으로 밀면(↘P+G) 울프가 놓게 되는데 이때 상대는 잡기에 대비하려고 한다. 이 심리를 이용하여 니 프라스트를 적중시킨다.



아로나크M아래잡기

우선 아로나크로 상대를 내리쳐서 웅크린 채로 있게 한 다음 앞으로 살짝 대쉬(정말 살짝이다)해서 하단잡기를 걸어라. 웅크리게 만든 다음 들어가는 하단 잡기가 너무 늦게 입력되면 잡히지 않을 뿐더러 상대에게 기회를 주게 되므로 주의하자.



스트레이트 해머M쇼트숄더M숄더어택M엘보드롭

스트레이트를 히트시키면 상대의 고개가 젖혀지며 약간의 딜레이가 생긴다. 이때 바로 쇼트 숄더를 입력하면 적중될 확률이 상당히 높다. 쇼트숄더로 상대를 띄웠으면 숄더어택을 입력하면 된다. 그럼 상대는 떨어지다가 숄더어택에 한번 더 맞는다. 상대가 쓰러졌으면 엘보드롭으로 연속기의 끝을 지어주자.



순 제

도완요격M만보취경수M전주락각

도완요격으로 상대를 띄운 후 만보취경수로 후속타를 먹이면 전주락각이 완벽하게 히트될 수 있다. 도완요격은 카운터로 맞지 않아도 뜨게 되니 다른 여러 연속기를 병행해서 쓰기 바란다.



연격M회피M영신도퇴

연격이 나간 뒤 회피를 하면 상대는 공격이 끝난 줄 알고 공격해오게 된다. 이때 영신도퇴나 공비쌍단축을 사용해 상대를 혼란하게 하거나 잡기를 병행해 쓰면 좋다.



만보취경수M회피M잡기

만보취경수로 상대를 가격할 때 상대가 방어하면 재빨리 회피 버튼을 사용해 상대의 측면으로 돌아선 뒤 도완요격이나 잡기로 마무리 하는 것이 좋다.



리 온

섬전공각 (무한대)

상대가 다운됐을 때 엄청 얍삽하지만 부득이하게 이겨야 할 경우에 상대 플레이어의 눈치를 잘 살피며 이 기술 쓰자. 하지만 벽에서는 통하지 않으니 상황 판단을 하면서 쓰자.



투보소수M질보승천수M부인각단각

투보소수로 상대의 하단을 공격한 후, 질보 승천수를 카운터로 명중시키면 상대는 공중에 뜨게 된다. 이때 부인각단각을 쓰면 데미지를 꽤 많이 입힐 수 있으니 기회를 봐서 잘 사용하자.



능하첨전M부인각단각

능하첨전으로 상대의 뒤로 돌아간 뒤 부인각단각으로 추격타를 먹인다. 그후 낙천수로 다운공격을 시도하자. 하지만 이 기술은 회피에 약하니 잘 가려서 사용하기 바란다.





사쇼 시리즈 최강의 연속기를 익히자!

패왕전설



장르	격투액션	현지 발매일	발매중
제작사	SNK	현지 가격	

사무라이 스피리츠 4탄의 국내버전 정식명칭은 『패왕전설』로 결정되었다. 이번 작품은 이제까지의 모든 시스템을 집대성한 사무라이 시리즈의 결정판이라 할 수 있다. 또 여기에 새로운 시스템을 추가하여 유저들을 한층 더 박진감 넘치는 검술의 세계로 빠져들게 할 것이다.

화려한 연출이 돋보이는 신 시스템 체크!!

3탄보다 더욱 파워 업된 시스템

이번호에는 새로운 시스템에 대해 좀더 자세히 알아보고 지난호에 다루지 못했던 필살기와 각캐릭터의 연속기를 공개하겠다.

연속 베기 입력

C 와 D (강베기, 강킥) 버튼을 동시에 누르면 연속 베기 입력동작에 들어가게 된다. 이때 재빨리 A나 B버튼을 연타하면 연속 베기가 이뤄진다.

이 연속 베기는 각 캐릭터 공통으로 쓰이며 커맨드는 다음과 같다.

C + D 동시누름	연속 베기 입력
(CD후) A, A, A	공통기 1
(CD후) A, B, C	공통기 2
(CD후) B, B, C	공통기 3
14 연속 베기	
(CD후) → + AABBCCABCCCC	

＊ 검객모드 선택시 CD공격을 사용하면 자동 연속베기를 사용할 수 있다.

＊ 14 연속 베기(캐릭터에 따라서 히트 수는 약간씩 차이가 있음)는 화려한 효과와는 달리 적에게 주는 데미지 자체는 그다지 많지않다. 그러나 입력 성공 시에는 단번에 자신의 분노게이지가 MAX상태가 되므로 무기날리기 공격의 찬스가 주어진다.

커맨드가 어렵게 느껴진다면 레버를 앞으로 한 상태에서 CD 공격 후 A와 B를 동시 연타하다. 5히트 이상이 표시되면 ABC를 연타한다.

분노 게이지

상대에게 데미지를 입거나 14연속베기를 성공했을 경우에 분노 게이지가 채워진다.

분노 게이지가 MAX일 경우에는 무기날리기 공격을 사용할 수 있으며 각 캐릭터마다 몇가지의 기술들이 파워 업된다.

분노게이지 폭발

분노 게이지가 찬 상태(MAX가 아니어도 됨)에서 ABC 버튼을 동시에 누르면 분노가 폭발하게 되며 폭발시 순간 무적 상태가 되고 상대에게 카운터로 데미지를 줄 수 있다(상대에게 14연속베기를 당하고 있을 때 사용할 수도 있다.) 단 초심자 모드에선 사용할 수 없다.

분노 게이지 MAX시 파워업 기술

캐릭터 명	SLASH	BUST
하오마루	오의 호월참 →↓↘ + 베기	
키바가미 겐주로	동패 광익인 →↓↘ + 베기	
카자마 카즈키	대폭살 →↓↘ + A - D	육도열화 (3회 연속 입력) ↓↘→ + A ↓↘→ + B ↓↘→ + C
카자마 소베츠	월 광 →↓↘ + 베기	월륜파(지상) ↓↘→ + 베기 (공중) 점프 중 ↓↘→ + 베기
아마쿠사 시로 도키사다	사령인 ↓↘→ + 베기	명부 마장탄 ↓↘→ + 베기
나코루루	안느 무츠베 ←↙↓ + 베기 카무이 무츠베 마마하하에 매달린 후 AB	엘 시키테 ←↙↓ + 베기 카토 시키테 →↓↘ + 베기
리무루루	콘르 논노 →↓↘ + 베기	루프쉬 도움 →↓↘ + 베기
갈포드	러쉬 독 ↓↙← + A	프리즈마 브레이크 A버튼연타
쿠비키리 바사라	친구 부르기 →↓↘ + A-D	영출 →↓↘ + 베기
김 웅재	차고 올리기 →↓↘ + 베기	원 필살 ↓↙←→ + 베기
히사메 시즈마루	비도류 매우원살진 →↓↘ + 베기	비도류 사무인 →↓↘ + 베기
샤를롯트	트라이 슬래쉬 ↓↘→ + 베기	바이오넷 래쉬 ↓↘→ + 베기
탐 탐	아하우 가블 →↓↘ + 베기	파그나 메테오 ←↓↙ + 베기
야규 쥬베이	이각라도 →↓↘ + 베기	갈돌 수월도 ↓↘→ + 베기
센료 쿄시로	화염곡무 ←↓↙ + 베기	도미사자 난심 ↓↙← + 베기
다치바나 우쿄	비검 쯔바메가에시 점프 중 ↙↓↘→ + 베기	
핫토리 한조	인법 폭염룡 ↓↙← + 베기〈사진B〉 폭발~!	

＊ 연속베기:분노 폭발 후 ABC 버튼을 동시에 누르면 연속베기를 하며 이때 분노게이지를 소모한다.

＊ 일섬 :분노 폭발 후 BCD 버튼을 동시에 누르면 상대에게 돌진하여 단숨에 베어버리는 필살 베기를 사용한다. 이 일섬은 연속베기와는 달리 단 한번밖에 사용할 수 없으며 분노 폭발 후 즉시 사용할수록 그 위력이 높다.

분노 폭발시간은 자신의 체력게이지 양이 적을수록 지속 시간이 길어지고 또 1명의 대전자를 상대로 단 한번밖에 사용할 수 없으니 최후의 순간에 유용하게 사용하도록 하자.



일격이닷!

다운 공격

약 다운 공격	상대방 다운시 ↘ + 베기
강 다운 공격	상대방 다운시 ↑ + 베기

약다운 공격은 상대방과 근접해 있을 때 사용해야 하며 상황에 따라선 두 번 이상도 가능하다.

강 다운 공격은 약 공격보다는 공격거리가 길지만 이것 역시 너무 먼거리에선 무용지물

체력 회복



좀더 좀더 생겨라..생겨라...

다운시 레버 ↓ + 버튼 연타

분노게이지 위에 LIFE UP이라는 표시되며 체력 게이지가 조금 상승한다.

모든 다운시에 통용되는 것은 아니며 대 다운시에 사용할 수 있다. 상대방의 다운 공격에 주의하며 사용하자.

제한 시간

COM 대전 시에는 주어진 클리어 시간이 있다. 보통 약 9분 정도의 시간이 주어지며 이 시간안에 아마쿠사까지 도달하게 되면 아마쿠사와 잔쿠로와 대전 후 각 캐릭터에 해당한 상대와 대전하게된다. 클리어 시엔 진정한 엔딩이 나온다. 제한 시간을 넘겼을 땐 이후의 스토리가 자막으로만 나오는 썰렁한 엔딩이 나온다.

가드 경직 시간 단축

상대의 공격을 가드 시 경직되는 시간이 단축되었다.

이에따라 두가지 변화가 일어나게 되었는데 첫째는 상대방의 연타계 공격은 끝까지 방어 해야하며 둘째는 전작에는 통용되었던 연속 공격들이(예를 들어 겐주로의 오연살) 중간에 가드가 가능하게 되었다.

그러나 도중에 방어를 하지 않고 있으면 HIT수는 올라간다.

자살기

『철권2』에서 요시미츠가 쓰던 자결. 이 기술과 같이 게임 자체를 포기하는 기술이 존재한다.

커맨드는 ←→↓ + 스타트 버튼!

그러나 이 기술은 할복, 자해 등의 (싸움을 포기하고 그냥 돌아가는 캐릭터도 있음) 참혹한 장면등이 연출되기에 국내판 패왕전설에선 삭제되었다.

단말오의

2라운드의 마지막 결정타를 먹이는 기술로써 모탈 컴배트의 피니쉬기와 유사하다.

상대에게 최후의 일격을 가하면 화면에 유혈이 낭자해지고 자신도 그 피를 뒤집어 쓴다.

이 기술 역시 패왕전설에선 볼 수 없다.

각 캐릭터 별 연속기

가드 경직 시간의 단축과 필살기 판정의 변화로 중간에 가드되는 기술들이 많아졌다. 그러나 가드를 하고 있지 않으으면 HIT 수는 올라간다. 여기 게재한 연속기들은 이 HIT 수를 중점으로 다루었으니 참고 바란다



하오마루

하오마루의 강베기는 검질에 상관없이 분노 게이지가 MAX가 되었을 경우 전작의 SLASH 필살기인 참강섬이 나온다. BUST는 무한연타가 가능하다.

SLASH	BUST
중베기 + 열진참 + 다운공격	선풍열참 + 공중에서 베기
중베기 + 천패봉신참 + 다운공격	중베기 + 선풍파 + 다운공격
12연속베기 + 열진참 + 다운공격	중베기 + 강파 + 호월참 + 다운공격
	무한연타 12연속베기+강파+12연속베기+강파반복
공통 연속기	
중베기 + 호월참 + 다운공격	
12연속베기 + 호월참 + 다운공격	
(분노MAX) 12연속베기 + 강호월참 + 대다운공격 + 소다운공격(24HIT)	



가장 간단한 마무리



마무리는 이렇게…



27연타를 과연 넘길 수 있을까..

키바가미 겐주로

SLASH	BUST
중베기 + (중)삼연살 + 중베기 +	(약) 이앵화창포 + 중베기 + 삼공살
(중) 삼연살 + 중베기 + (중) 삼연살	
중베기 + 삼연살 + 다운공격	이앵화창포(버튼고정)+하단공격
중베기 + 앵화참 + 다운공격 삼공살 + 다운공격 (16HIT)	12연속베기 + (약)창포 + 중베기 + 캔슬
공통 연속기	
중베기 + 동패광익인 + 다운공격	
(분노MAX) 12연속베기 + 강광익인(24HIT)	





카자마 카즈키

SLASH	BUST
중베기 + 대폭살	중베기 + 우연각(3회)
12연속베기+초열혼3발(D버튼) (13HIT)	12연속베기 + 우연각(3회) + 다운공격

카자마 소베츠

SLASH	BUST
상대의 뒤쪽에 부월+강베기+강베기 (부월히트 중) + 월광	(분노MAX)12연속베기+월륜파 (13HIT)
중베기+소파월풍참	무한연속기 (분노MAX) 상대구석시 월승수정파연사





신출귀몰 소베츠의 17연타



다치바나 우쿄

SLASH	BUST
중베기 + 롱도	중베기 + 사사메유키 + 다운공격
중베기 + 쯔바메육연	중베기 + 운작 + 하단 강베기
12연속베기 + 롱도 (14HIT)	중베기 +몽상잔광하
	13연속베기+(강)사사메유키 +다운공격(45HIT)
	13연속베기+운작+하단강베기(16HIT)





42연타 경이로움



샤를롯트

트라이슬래쉬는 버튼을 누루고 있는 동안 대기상태가 된다.

SLASH	BUST
중베기 + 스플래쉬 펀트	중베기 + 리온랑세
중베기 + 스플래쉬 그라데이션	중베기 + 크리스탈로즈
중베기 + 앵화참 + 다운공격	분노MAX)13연속베기+(강)바이오넷랏슈
	(분노MAX)13연속베기+크리스탈로즈
공통 연속기	
중베기 + 파워 그라데이션	
13연속베기 + 파워 그라데이션(18HIT)	
점프 강베기 + 파워 그라데이션	





샤를롯트의 마지막 일격 으로 24연타



야규 쥬베이

SLASH	BUST
중베기 + 이각라도	중베기 + 격 쌍붕진
중베기 + 팔상발파	분노MAX)12연속베기 + (강)갈돌수월도
(분노MAX)12연속베기 +(강)이각라도(24HIT)	분노MAX)12연속베기+격쌍붕진(31HIT)
공통 연속기	
중베기 + 갈돌 수월도	

* C버튼으로 이각라도 사용시 레버 ↓ + C 버튼을 하면 공중에서 한 번 더 벤다







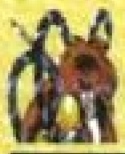
현란한 쥬베이의 32연타



탐탐

SLASH	BUST
중베기 + 약 무리가블	중베기 + 무라무라(3회)
중베기 + 바그나 데오스	하단중베기 + 가블가블
(분노MAX) 13연속베기	13연속베기+가블가블 (15HIT)
+ (중) 아하브가블 (20HIT)	
	(분노MAX) 13연속베기 + (강)바그니데오스 + 다운공격 (23HIT)

* BUST의 가블가블은 방어불능기술



센료 교시로

SLASH	BUST
중베기 + 두꺼비 지옥	중베기 + 교시로 연무
중베기 + 대진파	중베기 + 혈풍광락
중베기 + 화염곡무	12연속베기 + 혈육의 춤(17HIT)
(분노MAX) 12 연속베기 + 귀신의춤(25HIT)	

강 혈풍광락이 실패하면 엄청난 딜레이가 생기니 주의하자.





쿄시로의 폭열권이 작렬



리무루루

SLASH	BUST
콘르멤 + 중베기 + 콘르논노(8HIT)	중베기 + 루프쉬토움
콘르멤 + 대쉬베기	중베기 + 오픈우프
(분노MAX) 12 연속베기 + 콘르논노 (18HIT)	루프쉬쿠아레(약)+중베기+루프쉬토움
	분노MAX)12연속베기+루프쉬토움)(17H)
	12연속베기+루프쉬 카무이에무쉬(15H)





리무루루의 라스트

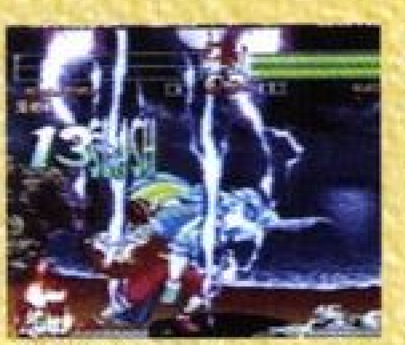


나코루루

SLASH	BUST
중베기 + 안느무츠베	(시쿠루를 탄 후)중베기 + 멜시키데
중베기 + 레라 무츠베	+ 필살파분열
중베기 + 카무이림세	(시쿠루를 탄 후)중베기 + 칸토시키데 + 필살파분열
시치카브 에토우 중베기 + 안느무츠베 (레라부츠베 & 카무이림세)	(시쿠루를 탄 후) 이멜시키테 + 필살파분열
(분노MAX) 12 연속베기 + (강) 안느무츠베 (19HIT)	

*** 시치카브 에토우 사용방법은 ↓↙← + 베기 ***





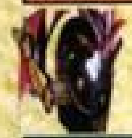


파피가 위에서 추락(?)



갈포드

SLASH	BUST
중베기 + 브리즈마 블레아	중베기 + 라이트닝 슬래쉬
(분노MAX) 12 연속베기 + 러쉬독 (13HIT)	12연속베기+라이트닝스트라이크쓰리(14HIT)
	무한연타 칼을 놓고 상대방에 구석에 있을 때 프리즈마 팩터 연사



핫토리 한조

SLASH	공통
12연속베기 + 독룡 (24HIT)	중베기 + 폭염룡(약)
	분노MAX) 12연속베기+폭염룡(약) (18H)







히사메 시즈마루

SLASH	BUST
중베기 + 오월우참	중베기 + 매우얼살진
중베기 + 매우원살진	12연속베기 + 우류열살진 (27HIT)
중베기 + 우박튕기기	
13연속베기 + 오월우참(36HIT) 분노MAX) 12연속베기+매우원살진(22HIT)	





시즈마루의 35연타



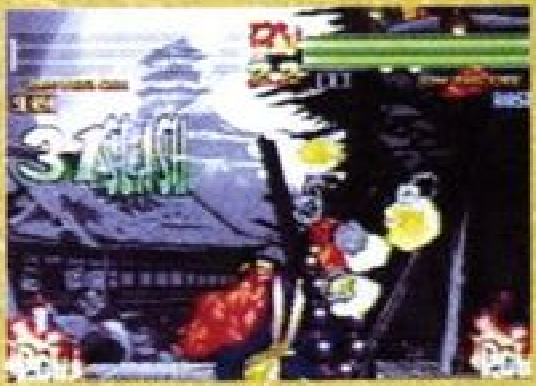
피니쉬는 멋지게!



김웅재

SLASH	BUST
중베기 + 난타	중베기 + 갈(약)
중베기 + 차고 올리기	12연속베기 + 인왕폭진살 (13HIT)
중베기 + 잡는다(중, 하)	
분노MAX) 12 연속베기 + 차고올리기(14HIT)	
(분노MAX) 13연속베기 + 권무(30H)	





김웅재의 박력 넘치는 연속기



쿠비키리 바사라

SLASH	BUST
아귀 + 14연속베기	상대방의 거리를 맞추며 '다리찌르기'연사
아귀 + 무기날리기	머리가르기 + 다운공격





광탄을 던진 후 필살기 입력!



아마쿠사 시로 도키사다

SLASH	BUST
대쉬중베기 + 다운공격(강) + 다운공격(소)	중베기 + 명부마장탄(약)
(분노MAX) 13연속베기+장기단	중베기 + 계렬장
(분노MAX) 13연속베기+흉명심살진(15HIT)	(분노MAX) 12연속베기+명부마장탄(18H)

*** 아마쿠사는 18연속베기 가능 ***







피니쉬로 날려버리자 양보다는 질로서...


MAGIC
The Gathering

■총 진행 : 매직 클럽
■감수 : 전유택
■매직 강좌 : 제 4회
1. 발전된 주문 발동
2. 타이밍
3. 덱의 예
4. 미라지 가이드

이번호에서는 주문을 어떻게 걸고 그 주문을 걸고나면 어떤 방식으로 묶음(Batch)을 처리할 것인지에 대해서 설명해 나가겠습니다. 매직의 묘미이기도 하고 가장 복잡한 부분이기도 한 타이밍에 대한 룰을 완전히 익히면 이제 중급자 수준에 올라서게 될 겁니다.

발전된 주문 발동

매직은 마법사 간의 싸움입니다. 당연히 주문을 어떻게 사용하느냐가 게임의 관건이 되죠. 초기에 매직을 만든 사람이 생각도 못했을 만큼 매직의 주문 사용은 애매하기도 하고 난해하기도 합니다. 이제 어떻게 주문을 사용하는지에 대해 좀 더 자세하게 해 봅시다. (이 부분은 새로 나온 set인 미라지에서 조금 바뀌었습니다만, 곧 우리 나라에 나올 규칙은 예전의 것을 적용하리라고 봅니다.)

마법의 분류

-소서리, 부여 마법, 생물 소환, 마법 물체, 인스턴트, 인터럽트

우리가 처음에 매직을 시작하면 보통 이 주문들은 속도에서 차이가 난다고 생각합니다. 소서리 계열이(소서리, 부여 마법, 생물 소환, 마법 물체) 가장 느리고 인스턴트는 좀 더 빠르고, 인터럽트는 더 빠르다. 라고 얘기하는게 말하기 쉽고 이해하기 쉽습니다. 좀 더 자세하게 정의를 내려보죠.

이 주문들의 속력은 일단 '순간 효과(fast effect)'와 '비 순간 효과(non-fast effect)'로 나눠어 집니다. 당연히 소서리와 생물 소환은 비 순간 효과이고 인스턴트와 인터럽트는 순간 효과입니다.







○○각 종류의 주문들





지속물, 비 지속물

또, 사용한 마법은 지속물이 되거나 비 지속물로서 바로 무덤으로 가거나 하게 됩니다. 비 지속물의 경우에는 별 문제가 없겠습니다만 지속물의 경우 게임에 남아서 특별히 파괴되지 않는 한 게임이 끝날 때까지 있게 됩니다.

지속물은 소서리, 즉 생물 소환, 부여 마법, 마법 물체 등이고 비 지속물은 소서리, 인스턴트, 인터럽트입니다. 중요한 점 한 가지는 지속물들이 아무리 쓸모 없어 보인다거나 혹은 남아 있기 때문에 당신에게 피해가 간다고 하더라도 마음대로 없앨 수는 없습니다. 다시 말해서 'psychic venom'이 걸려 있어서 탭 될 때마다 2점씩의 피해를 입히는 대지가 있더라도 마음대로 무덤으로 보내서는 안된다는 뜻입니다.

이 지속물들 중에는 '활성화 비용(activation cost)'라는 것을 가진 것들이 있습니다. 예를 들어 청색의 부여 마법인 'Flood'를 보죠. 카드 문구를 보면「청청 : 비행 능력이 없는 목표 생물을 탭시킨다」입니다. 이 카드가 게임 중에 나와 있기만 하면 이 부여 마법의 주인은 청색 마나 두개를 사용함으로써 비행 능력이 없는 생물을 하나 탭 시킬 수 있는 것입니다. 만약에 그가 마나 4개를 가지고 있다면 생물 두마리를 탭 시킬 수 있겠죠. 또 다른 예를 봅시다. 생물 소환 카드인 'Fyndhorn Elder'를 보죠.「tap : 녹녹을 당신의 마나 풀에 넣는다. 이 능력은 인터럽트처럼 쓰라」 이 생물을 탭 시키면 녹색 마나 두개가 나오게 됩니다. 한번 탭 되면 다음 자기 턴의 언탭 페이즈가 되어 언탭이 되기 전까지는 이 능력을 다시는 사용하지 못합니다.





다시 말해서 활성화 비용이란 어떤 지속물이 가지고 있는 특수 효과를 내기 위해서 지불하는 마나의 양 입니다. 아주 특별한 경우에는 마나뿐만 아니라 생명점을 지불하거나 카드를 디스카드하거나 하는 경우도 있습니다만 기본적으로는 마나를 쓰거나 탭을 하

거나 해서 지불합니다. 또, 이 특수 능력들은 그 지속물의 주인만이 사용할 수 있습니다. 만약 상대방이 이 지속물을 빼앗아서 자기가 쓰게 된다면 상대방이 그 지속물의 주인이 되게 됩니다.

이 특수 효과들은 필요할 때만 사용하면 됩니다. 언제나 사용해야만 하는 것이 아닙니다. 대부분의 경우 이런 특수 효과들은 인스턴트의 효과를 가지므로 자기 턴이든 상대 턴이든 대부분의 단계에 쓸 수 있습니다. 또 어떤 특수 효과들은 그 능력 설명에 「이 능력을 인터럽트처럼 쓰라」라고 되어 있는 것들이 있습니다. 이런 특수 효과들은 물론 말 그대로 인터럽트처럼 쓸 수 있습니다.

각각의 주문 종류에 대하여

비 지속물들

이제 여러 주문들에 대해서 조금 더 자세하게 봅시다. 주문의 종류는 여섯 가지로 소서리, 인스턴트, 인터럽트, 생물 소환, 마법 물체, 그리고 부여 마법입니다.

우선 소서리와 인스턴트, 인터럽트는 비 지속물로서 걸고 나면 바로 무덤으로 가게 됩니다. 하지만 때때로 이 주문들은 그 지속 효과가 턴이 끝날 때까지 계속되거나 혹은 게임이 끝날 때까지 지속되는 경우도 있습니다. 예를 들어 'purelace'는 목표 카드의 색을 백색으로 영구히 바꾸는 인터럽트 입니다. 또 'giant growth'는 목표 생물에게 +3/+3을 턴 끝날 때까지 주는 인스턴트입니다.

인터럽트 중에는 주문을 무효화시키는 것도 있습니다. 'counter spell'이나 'spell blast' 같은 주문들이죠. 상대방이 특정한 주문을 썼을 때 이런 무효화 주문을 쓰면 상대방의 주문이 무효화되고 그 카드는 바로 무덤으로 갑니다. 그렇지만 주문을 쓰기 위해 사용한 마나들은 주문이 성공하건 실패 하건 관계없이 사용해야 합니다. 예를 들죠. 상대방이 랜드 21개를 탭해서 20점의 피해를 주는 'fare



ball'을 썼다고 합시다. 나는 이것에 대응해서 청색 마나 두개를 탭해서 'counter spell'을 사용했습니다. 그렇게 되면 상대방의 주문은 실패한 것이 되지만 'fire ball' 카드는 무덤으로 가고 랜드는 모두 탭 되어야 합니다.

마법 사용에 한가지 주의할 점은 여러 가지 주문들이 상대방에게만 영향을 미치기도 하지만 어떤 주문들은 상대방과 자신에게 모두 영향을 주기도 한다는 것입니다. 예를 들어 봅시다. 'armageddon' 이라는 소서리는 문구가 이렇습니다 「모든 대지를 파괴한다」 다시 말해서 상대방과 자신의 대지 모두를 무덤으로 보내야 하는 겁니다. 이런 주문은 어떤 때는 도움이 되지만 어떤 때는 상대방만 이롭게 하기도 하므로 주의해야 합니다.

지속물들

-생물 소환

이 주문은 게임 안으로 생물을 불러옵니다. 대부분의 게임에서 가장 많이 사용되는 주문이며 가장 유용하게 쓰이는 지속물입니다. 또 대지를 제외하고 덱 안에 가장 많이 넣는 주문이기도 하구요. 이미 지난 호들에서 많은 부분을 다루었지만 정리하는 기분으로 해 보죠.

생물의 가장 큰 특징은 '소환 후유증' 이라는 것입니다. 생물은 게임으로 들어온 턴에는 공격은 물론 특수 능력 중에 탭을 필요로 하는 능력도 사용하지 못합니다. 이런 것들은 생물의 주인이 다음 턴 업킵을 지나야만 사용할 수 있습니다. 그렇지만 특수 능력 중에 탭이 필요 없는 능력은 언제라도 사용할 수 있습니다. 또 특수 능력에 활성화 비용이 필요 없는 것이라면 그 능력은 언제나 유효한 것 입니다. 심지어 탭되어 있더라도 비행 능력이 있는 생물은 날고 있는 것 입니다. 소환 주문은 카드 종류로 '소환 XX'라고 되어 있습니다.

여기서 XX는 그 소환 생물의 종류로 주문 중에 의미를 가지는 경우가 있습니다. 예를 들어 「모든 고블린은 +1/+1을 가진다」라는 문구가 있는 고블린 킹이 소환 되었다면 게임 안에 있는 모든 '소환 고블린'이라고 쓰여 있는 생물들이 +1/+1을 받게 되는 겁니다.

또, 소환 벽이라고 되어있는 카드도 있습니다. 이미 말씀드렸듯이 벽(wall)은 방어력이 매우 크고 공격력이 전혀 없거나 아주 낮은 생물입니다.

대체로 발동 비용이 적어서 쉽게 나옵니다. 단점은 상대 생물의 공격을 저지만 할 뿐 공격할 수 없다는 점입니다. 그 외에는 일반적인 생물들과 차이점이 없습니다.

또 한가지 특이한 생물 종류로 전설(legend)이라는 것이 있습니다. 이 전설은 특이하게 한 이름의 전설이 게임 중에 오직 하나만 있을 수 있습니다.

만약에 전설 중 하나인 autumn willow가 게임 중에 있는데 또 다른 willow를 소환하면 나중에 소환한 willow는 자동적으로 무덤으로 가게 됩니다. 그렇지만 이미 게임 중에 전설이 있더라도 그 전설이 파괴되거나 해서 무덤으로 가거나 게임에서 제외되면 같은 이름의 전설이라도 다시 불러낼 수 있습니다. 만약 동시에 두 전설이 게임 중에 오게 되면 둘 다 무덤으로 갑니다.

-마법 물체

이 마법 물체는 두종류가 있습니다. 보통의 마법 물체와 마법 생물이 그것입니다.

이 마법 물체는 게임 중에 특수한 효과를 내는 마법적인 물품들입니다. 이 마법 물체를 발동하기 위해서는 아무 색의 마나를 사용해도 관계 없으며 무색 마나를 사용해도 됩니다. 보통의 경우 마법 물체의 효과는 언제나 켜져 있습니다만 그것이 탭이 되어버리면 그 효과가 꺼져 버립니다. 마법 물체는 생물 소환 카드와는 다르게 그것이 게임에 나온 턴에도 바로 능력을 사용할 수 있습니다. 심지어 활성화 비용에 탭이 포함되어 있더라도. 하지만 이 특성은 마법 생물에서는 완전히 다릅니다. 마법 생물을 주문 자체로 보면 소환 주문이 아니라 마법 물체 주문입니다만 게임에서는 생물과 완전히 똑같이 취급합니다. 당연히 나온 턴에는 소환 후유증이 있습니다. 주문 자체는 소환 주문이 아닌데도 말이죠.

-부여 마법

마지막으로 살펴보는 주문은 부여 마법입니다. 이 부여 마법은 카





드에는 여러 가지로 쓰여 있습니다. 부여마법, 마력부여(대지), 마력부여(생물) 등입니다. 여기서 '마력부여(XX)'인 주문들은 그 XX를 목표로 해서 발동되어야만 합니다. 그러므로 적합한 목표가 없으면 주문을 쓸 수 없습니다.

그냥 부여마법이라고 쓰인 카드는 목표를 필요로 하지 않습니다. 이 카드는 언제나 자신의 영지에만 놓입니다만 그 효과는 게임 전체에 영향을 미칩니다. 예를 들어 'gloom'이라는 부여 마법이 게임으로 들어왔다면 모든 플레이어는 백색 마법을 쓰거나 활성화 비용에 백색 마나가 들어가는 모든 주문이나 효과를 쓰려고 할 때 마나 3개를 추가로 써야만 하게 됩니다. 상대방이나 자신이나 마찬가지로요.

또 마력부여(세계)라는 부여마법도 있습니다. 물론 세계라는 종류의 카드는 없습니다. 이 부여마법은 보통의 부여마법과 같이 게임 전체에 영향을 주는 카드입니다. 효과에서 차이점은 아무것도 없습니다. 다만 만약 또 다른 마력부여(세계) 카드가 나오면 먼저 있던 마력부여(세계) 카드가 무덤으로 갑니다. 카드 자체의 이름이 같든 같지 않든 간에요.

또 한가지 부여 마법이 중요한 특징이 있습니다. 부여 마법은 탭되지 않습니다. 따라서 카드가 게임 중에 남아있는 한 그 효과는 언제나 켜져 있습니다.

타이밍

우리는 매직을 하면서 「자, 공격이요. 잠깐 그 전에 그 녀석 Twiddle로 탭 시켜 그 전에 Counter spell로 Twiddle 날려버려」하는 식의 선언을 합니다.

여기서 그 전에 「XXX할게!」라는 선언은 두가지로 쓰였습니다. 전자는 「어! 앞서가지마. 너무 말이 빨라. 자네가 공격 선언이 너무 빨라서 내가 할 일을 놓쳤잖아」라는 뜻으로 쓰입니다.

보통 Talk too fast라는 말로 나타내는데 상대가 너무 빨리 진행을 해서 할 일을 못했다는 생각이 들 때, 매 페이즈가 끝날 때 마법을 사용할 때 등에서 사용하면 그 주문이나 단계가 넘어가기 전으로 돌아갑니다. 상대방이 확실히 대응할 시간을 주지 않으면 이런 선언을 받아서 내가 쓸 카드만 의미없이 보여주는게 되므로 상대방에게 항상 이 상황에서 할 일있어요? 하고 물어보는 습관을 길러야 합니다.

후자는 좀 애매한 표현입니다.



정확하게 말하면 「당신의 Twiddle 주문이 발동되는 것을 Counter Spell이라는 인터럽트로 무효화시킵니다」 정도로 해야겠죠. 여기서 인스턴트와 인터럽트, 그리고 여러 가지 순간 효과들에 대한 문제가 생기기 시작하는 거죠. 우리들이 흔히 타이밍이라고 부르는 여러 가지 문제들. 즉 어떤 효과가 먼저 발동되는가, 여러 가지 주문이 하나의 목표에 걸렸을 때 어떻게 해결해야 하는가 등의 문제를 다루려고 합니다.

대응

보통 우리는 인스턴트와 인터럽트 그리고 여러 가지 지속물들의 효과를 모두 순간 효과라고 부릅니다. 이것들은 모두 대부분의 단계에서 사용 가능하고 그 효과가 바로 나타납니다. 반대로 소서리와 소환, 부여 마법, 마법물체 주문 등은 비 순간 효과로서 자기 턴의 메인 페이즈에만 사용 가능합니다.

자, 이제 실제로 어떻게 문제가 생기나 보죠. 게임 중에 두 플레이어가 동시에 어떤 일을 하려고 한다고 가정합시다. 이런 경우에는 언제나 그 턴의 주인이 우선권을 가집니다. 이것을 우리는 묶음(batch)를 시작할 권리를 가진다고 말합니다.

만약 턴의 주인이 묶음을 시작하지 않겠다고 하면 상대편이 시작할 수도 있습니다. 그렇지만 두 플레이어가 서로 먼저 하려고 할 때는 언제나 턴의 주인이 우선권을 가집니다. 그렇지만, 어떤 주문이나 효과를 발동시켰을 때 주문이나 효과의 주인은 언제나 상대방에게 그 주문이나 효과에 대한 대응을 할 기회를 주어야 합니다. '대응(response)'이란 내가 쓴 주문이나 효과에 상대방이 하고 싶은 행동을 하는 것을 말합니다. 이 대응에 맞대응해서 내가 다시 대응을 하는 것도 가능합니다. 그러면 상대방은 그 맞대응에 또 다른 대응을 하는 것이 가능하구요... 이런 작업이 서로 만족하거나 마나가 더 이상 남지 않을 때까지 계속됩니다.

예를 들어 보죠.

내가 가진 Elvish Ranger(4/1)로 공격을 선언했다고 합시다. 상대방은 여기에 맞으면 게임에서 지게 됩니다. 그래서 그는 Lightning Bolt로 3점의 피해를 Ranger에게 줘서 생물을 무덤으로 보내려고 합니다. 여기에 대응해서 나는 이 Ranger에게 Giant Growth(생물에게 턴 끝날 때까지 +3/+3)를 붙여 줍니다. 그러니까 상대방은 이것에 대응해서 counter spell(주문 무효화)를 사용해서 Giant Growth를 무효화 시키려고 합니다. 나는 이것에 대응해서 pyroblast(청색 마법 무효화)를 사용해서 상대방의 counter spell을 무효화 시키려고 합니다... 이해 되세요?



지속 효과 해결

이 순간 효과들에 대해 얘기하기 전에 좀 더 쉬운 지속 효과에 대한 문제들을 해결합시다. 만약 당신이 기본 대지인 산을 하나 가



지고 있는데 상대방이 지난 턴에 이 산을 들로 바꾸는 부여마법(대지)를 걸었고 나는 이번 턴에 이 대지를 섬으로 만드는 주문을 걸었다고 합시다. 이 대지는 지금 무었일까요? 이런 상황이 생긴다면 언제나 주문이 걸린 순서에 따라 해결하면 됩니다. 상대방이 먼저 산을 들로 바꾸었으니 들이 되었고 그 다음에 들이 섬으로 바뀌었으니 지금 이 대지는 섬입니다.

또 한가지 상대방이 걸었던 부여마법(대지)는 지금은 쓸모 없겠지만 여전히 그 대지 위에 남아 있습니다.

순간 효과 해결

이제 이 묶음을 어떻게 풀어나갈지 생각해 봅시다. 일단 위의 예에서 사용한 마법들은 모두 인스턴트, 혹은 인터럽트였습니다. 그러므로 주문을 사용하는데는 아무 문제가 없습니다.

인터럽트 주문은 언제나 인스턴트 주문보다 빨리 일어납니다. 인터럽트가 인스턴트보다 빠르다는 말 뜻이 이런 것입니다. 쉽게 인터럽트는 인스턴트를 이긴다 정도로 이해해도 크게 틀리지 않습니다. 그럼 인터럽트끼리는?

인터럽트는 그 주문 스스로가 인터럽트(interrupt:도중에서 방해하다) 당하지 않는 한 바로 그 효과가 나타납니다. 만약 한 주문을 여러 인터럽트가 한꺼번에 인터럽트하려고 한다면 그 주문의 주인이 사용한 인터럽트가 먼저



해결됩니다.

그러면 어떤 주문은 무엇으로 대응이 되고 무엇으로는 대응이 안되는가?

일단 모든 주문은 인스턴트로 대응할 수 있습니다. 다만 한가지 예외로 인터럽트는 인스턴트로 대응할 수 없습니다. 정의 상 인터럽트가 더 빠르기 때문이죠. 인터럽트가 아닌 효과나 주문들은 묶음의 순서에 따라 주문을 해결하게 되는데 나중에 걸린 주문이 가장 먼저 해결됩니다. 이것을 보통 'LIFO(Last In First Out)'이라고 부릅니다. 여기에는 단 한가지 예외가 있는데 생물이나 플레이어가 입은 피해는 언제나 묶음의 마지막에 해결합니다. 이제 먼저 든 예를 해결합시다.

먼저 counter spell과 pyroblast는 인터럽트이므로 먼저 해결합니다. pyroblast가 나중에 걸렸으므로 먼저 해결합니다. 따라서 countern spell은 무효화되었고 giant growth는 정상적으로 발동됩니다. 이제 인스턴트들을 보면 lightning bolt, giant growth순서로 걸렸으므로, giant growth가 먼저 해결됩니다. 따라서 레인저는 7/4가 되어 마지막으로 해결되는 lightning bolt가 주는 3점의 피해를 입어도 아무 문제없이 공격을 할 수 있습니다.

이 과정을 도식화시켜보면

공격의 선언 → 상대방이 Lightning Bolt를 레인저에게 → 내가 Giant Growth를 레인저에게 → 상대방이 Giant Growth에게 Counter spell로 대응 → 내가 Counter spell을 pyroblast로 대응

이렇게 되겠고

효과들이 해결되는 순서는

pyroblast → counter spell은 무효화 되었으므로 아무 일 없이 무덤으로 → Giant Growth해결 → Lightning Bolt 해결

으로 됩니다.

여기까지가 기본적인 타이밍에 대한 이야기들입니다. 가장 중요한



것은 LIFO입니다. 이것에 항상 주의하시구요. 매뉴얼에 이 정도의 내용이 나와있으니까 매뉴얼도 다시 한번 확인하시는게 좋을 듯 합니다.

덱의 예

이번 호부터는 한가지 씩 덱의 예를 넣으려고 합니다. 과연 카드의 운용을 위해 어떤 어떤 준비를 하는지 조금씩 공부해 보도록 합시다.

이번 호에 만들 덱은 적-녹색의 생물을 중심으로 하는 덱입니다. 특별히 이름은 없지만 G-R Creature Deck이라고 하면 매우 익숙하고 많은 사람들이 즐겨 사용하는 덱입니다. 이미 말씀 드렸듯이 녹색과 적색에는 아주 다양한 생물들이 있습니다. 그리고 다른 색에 비해 그 파워도 좋은 편입니다.

게다가 녹색 적색 모두 공격력 4 이상의 생물을 두 턴 정도면 꺼낼 수 있기 때문에 매우 빠른 속도를 가지게 됩니다. 게다가 특별한 key-card(덱의 중심이 되는 카드)가 따로 없기 때문에 청색의 permission deck(마법 무효화 주문을 잔뜩 넣은 덱)이나 그 외 key-card를 없애는 덱에 대항하기 좋습니다.

단점이라면 방어를 중심으로 하는 덱의 경우 방어진이 완성되면 그것을 뚫고 들어가기가 너무 어렵다는 점입니다. 하지만 방어진이 완성되기 전에 게임이 끝나는 경우가 많으므로 걱정할 것이 없습니다.

먼저 덱에 들어갈 카드의 숫자를 대략적으로 맞춰 봅시다. 물론 토너먼트에 사용할 덱을 만들어야 하니까 60장으로 해야겠죠. 저는 랜드를 24장 넣기 좋아하므로 다른 카드는 모두 36장 들어갈 수 있습니다. 생물이 중심이 되는 덱이므로 생물이 많이 들어가야 겠죠. 그래서 18 ~ 20장 정도로 생각합니다. 이번에 만들려는 덱은 생물이 중심이면서 몇가지 인스턴트로 생물을 강화시키는 것입니다. 그러므로 인스턴트를 8장 이하로 넣습니다.

그 외에 들어갈 카드로 마법 물체를 파괴하는 카드, 부여마법을 파괴하는 카드, 그리고 덱의 속도를 높이기 위해 마나를 많이 뽑아내기 위한 카드를 필요로 합니다.

그래서, 구분을 해 보면

1. 랜드 약 24장
2. 생물 약 18장
3. 인스턴트 (생물 강화용) 8장
4. 파괴 카드 4 ~ 6장
5. 마나와 카드를 뽑기 위한 카드 4 ~ 6장

이렇게 하면 약 60장 정도 됩니다만 실제로 덱을 만들다 보면 이 카드도 넣어야 하겠고 저 카드도 넣어야겠고 해서 훨씬 부피가 큰 덱이 됩니다.

랜드

랜드는 산과 숲이 기본으로 Karplusan Forest라는 녹색과 적색 마나가 모두 나오는 대지 카드가 있습니다. 다만 이렇게 녹색이나 적색을 뽑을 때는 생명점 1점을 지불해야



합니다. 그래서 산 10장, 숲 10장 그리고 karplusan forest를 4장 넣습니다.



생물

생물 카드는 이 덱의 생명입니다. 현재 녹-적 생물 덱에서 가장 인기있는 카드는 Balduvian Horde라는 적색 생물입니다. 마나가 2RR이 필요한 이 카드는 공/방이 5/5나 됩니다. 다만 게임으로 들어올 때 손에서 카드 한 장을 임의로 버려야 하지만, 그 점은 큰 단점이 되지는 않습니다. 보통 카드가 마나 3개를 쓰고 2/3정도 되는 것을 볼 때 마나 4개로 5/5인 생물이 나온다는건 무척 좋은 조건입니다. 또 한가지 인기 있는 카드는 Erhnam Djinn입니다. 이 카드는 녹색으로 3G가 발동비용으로 필요하고 4/5인 생물입니다.

단점은 매 턴의 업킵에 상대 생물 하나에게 숲 잠입 능력을 주어







야 한다는 점인데 상대방 생물 기껏해야 3/3정도일텐데 상대는 3점씩 지고 나는 4점씩 치면 내가 이기는 것이 당연합니다. 또 한가지 좋은 생물이 있습니다. Yavimaya Ants라는 녹색 생물인데 이 생물은 2GG로 나오는 5/1입니다만, 돌진 능력이 있고 나온 턴에도 공격이 가능합니다. 단점이라면 가산 업킵이 있다는 정도.

이 12장이 이 덱에서 가장 중요한 카드입니다. 이제 마나를 뽑기 위한 생물들을 모아봅시다. 우선 마나를 뽑을 수 있는 생물 중에 가장 쓸만한 Bird of paradise를 2장 넣고 Orcish Lumberjack, tinder wall을 4장씩 넣습니다. 그러면 총 생물의 수는 22장이 되는데 이것은 5번과 중복되므로 문제 없습니다.

인스턴트

인스턴트로는 giant growth와 Lightning Bolt를 4장씩 넣습니다.

파괴 카드

마법물체를 부수는 shatter를 2장 부여마법을 부수는 tranquility를 2장 넣습니다.



이제 카드의 총수는 22+8+4+24=58 나머지 2장은 howling mine를 넣도록 하겠습니다.

일단 이렇게 대략적인 개념에 의해서 덱을 만들어 봤습니다. 이제는 게임을 즐기면서 덱을 더 보강시키면 됩니다. 중요한 점은 이 덱이 무엇을 어떻게 해서 이길 것인지 그 목적을 정확히 해야 한다는 것입니다.

다음호에서는 더욱 발전된 주문 발동에 대해 조금 자세하게 하도록 하겠습니다. 다음 호를 보실 분들은 이제는 매직 카드를 꼭 구해서 친구들과 몇 번 게임을 즐겨보세요. 실제로 게임을 해 보지 않으면 아무리 설명을 해도 이해하기 어렵습니다.

새로운 익스펜션 부스터

"미라지"의 무대가 되는 쟈무라를 탐험하자
미라지 가이드



독립형 익스펜션이란?

"미라지"의 세계에 오신 걸 환영합니다.

독립형 익스펜션이라는 것은 많이 들은 말이지만 그 뜻은 그것 자체만으로도 즐길 수 있는데다가 "매직 더 개더링"의 세계를 넓히는 확장 세트로서도 사용할 수 있다는 의미이다. 즉, 독립형 익스펜션 세트라는 것은 "매직"의 플레이 폭을 넓혀 주는 동시에 플레이어들 모두에게 새로운 게임 환경을 마스터할 수 있는 즐거움을 맛볼 수 있다는 의미도 지닌 아이디어인 것이다.

쟈무라

마법에 가득찬 열사의 땅.

"미라지"의 무대가 되는 것은 남방 대륙 쟈무라이다. 아프리카의 이미지를 지닌 이 대륙에는 몇천년 전부터 뛰어난 사회성을 지닌 마법 문명이 번창하여 사회의 기반이 되었다.

테페리라는 이름의 궁정 마법사가 그 조직을 정비하여 5개의 길드를 만들었다.

백의 수민관 길드는 법을 관장하고, 청의 조물사 길드는 시간과 물질의 형태를 결정하며, 흑의 제영사 길드는 삶과 죽음의 영역 사이에 섰으며, 적의 무구사 길드는 싸움을 위한 철을 단련시켰으며, 녹의 농예사 길드는 살아 있는 것들을 키워 갔다.

그들은 곧 마법을 관장하는 5가지색의 마나와 관계가 깊다는 뜻을 표시한다.

그리고, 테페리는 시공의 조합에조차 연구의 손을 뻗쳐 결국 그 실험은 시공조차도 뒤틀어 버리게 되었다.

쟈무라의 나라들

쟈무라에는 인간들이 세운 3개의 나라가 있었다.

우선, 테페리를 궁정마법사로서 데리고 있던 군사 국가 잘파가 있다. 강대한 군사 국가이며 지금도 시다(장군) 쟈바리에 의해 통솔되는 강력한 정신의 군대로서 알려져있다. 그곳에는 노련한 용자들이 많이 있어, 아스카리라고도 불리고 있다.

그 잘파로부터 갈라져나온 페메레프는 신앙심이 깊은 국가이며 평의회에서 많은 지도를 받고 있다. 쟈무라의 대지에 살아가는 그들은 뛰어난 사냥꾼으로서도 알려져있다.

서크아타는 아라비아 상인을 생각하게 하는 교역 상인들의 국가이다. 그들은 각지를 돌아다니며 교역을 행하는 것을 생활의 기반으로 삼고 있으나, 그러한 그들에게 있어서도 쟈무라의 땅은 결코 안전한 세계라고 말할 수 없다. 스크아타에는 잔혹한 장군 테리무드가 군림하고 있어 그들의 군대에 소속된 자는 실패하면 곧 그것이 죽음을 의미한다.

케아벡의 야망

이러한 나라들에 염열(炎熱)의 섬들로부터 찾아온 마술사 케아벡의 야망이 덮쳐 온다.

케아벡은 유명한 마술사 망가라의 후손이라 주장하며 쟈무라의 정복을 개시한다. 그리고 살아 있는 모든 것들과 마음을 나눌 수 있는 여마술사 레일이 그의 침공을 돕는다.

그의 침략은 아보그나 보가단이라는 이름의 염열의 섬들로부터 데려온 어둠의 생물들에 의해 비밀리에 시작되었다. 이를테면 악마들이나 광신적인 암살자등이 그 선두가 되어 각국을 혼란과 증오의 소용돌이에 휘말리게 해 갔다. 거기에다가 레일을 통하여 도마뱀 인간들인 비아지노들과도 동맹을 맺어 그 결과 수많은 드래곤이 게아벡의 싸움에 그 모습을 보이게 되었다. 그리고, 반격의 시간이 왔다.

결국 혼란되어 있던 세 나라로부터 케아벡과 싸우기 위하여 수많은 전설적인 인물들이 일어났다. 성스러운 복수자 아스미라, 명장이며 지장으로서 알려진 시다(장군), 쟈바리, 드래곤 슬레이어의 여전사 시다, 스케일베인...

케아벡이 일으킨 싸움의 결과는 "미라지"에서는 아직 결과가 나타나지 않았으나, 97년 봄에 발매가 예정되어 있는 "미라지"의 속편 한정판 익스펜션 "비전(Vision)"에서 그 뒷이야기가 나오기로 되었다. 그렇다 해도, 미래의 일은 그때 가서 생각하기로 하자

우선은 신기루(미라지) 안에서 보일 듯 말 듯 하고 있는 쟈무라를 탐색해 보지 않겠는가?

"미라지"의 새로운 룰은 이것이다!

"미라지"에서 등장한 새 룰들을 이해해 보자.



"미라지"의 추가룰

"미라지"에서는 몇개인가의 추가 룰이 도입되어있으나 이러한 변화는 크게 두 가지로 나눌 수 있다. 첫번째는, 크리처나 퍼머넌트의 특별 능력으로 측면공격(Flanking)과 페이싱(Phasing)이 추가된 것. 그 외에 생식 조건(Land Home) 등의 지금까지의 특별 능력이 재 정의된 것도 있다.

두 번째로는 룰 전체의 수정이 행해진 것이다. 인터넷 등에서 말해지고 있는 것처럼 내년 이후에 간행될 5th Edition을 위하여 수정되어 있기에 간단하게 5th 대응 룰이라고도 한다.

이것을 따라 일부의 주문의 정의가 바뀌어 있기에 그것도 추가 룰로서 나중에 소개하겠다.

마나 소스

뒤에서 자세히 설명하겠지만 주문이나 효과의 새로운 분류로서 마나소스라고 하는 분류가 추가되었다. 마나 소스는 마력 원이라는 의미대로 여러 가지 마나를 발생시키는 효과나 주문이다.

지금까지는 마나를 발생시키는 것은 인터럽트의 속도로서 취급되었으나 마나를 만드는 행위 즉 마나 소스는 인터럽트조차도 뛰어넘는 속도로서 마나 소스를 더 이상 없앨 수 없게 되었다.

측면공격(Flanking)

전략 전술에 뛰어난 분은 영어의 명칭을 보고서 "적의 옆에서 뛰어드는 플랭커"를 생각할 것이라 생각하는데, 이것이 바로 그 가볍고 빠른 속도의 크리처에 의한 측면에서의 기동 공격의 이미지를 실체화시킨 특별 능력이다.

측면 공격은 공격 크리처에게 유리한 전개를 가져다 주는 특수능력이다. 측면공격을 지니지 않은 크리처가 측면공격을 지닌 크리처를 블록한 경우 그 블록 크리처는 턴 종료까지 〔-1/-1〕 수정을 받게 된다. 이를테면 측면공격을 지닌 "Mtenda Herder"(1/1,Flanking)에 대해서 측면공격을 지니지 않은 "Grizzly Bear"(2/2)가 블록하러 갈 경우 블록에 참가하는 순간 〔-1/-1〕의 수정을 받아 〔1/1〕이 되어 버린다. 이것이 만일 〔1/1〕의 "Benalish Hero"일 경우에는 블록하는 순간 〔0/0〕이 되어 죽어 버려 데미지조차 안겨주지 못한다.

주의해야할 것은 블록크리처가 측면공격의 특수능력을 지니고 있을 경우에는 이 수정은 받지 않게 된다는 것이다.





페이싱(Phasing)

페이싱은 퍼머넌트가 그 스스로 있어야 할 장소를 떠나든지(Phase Out) 혹은 그 장소로 돌아오던지(Phase In)하는 작용을 한다. 페이싱에 의하여 "언탭 페이스의 개시시"이라는 타이밍이 정의되었다. 이것은 실제로 언탭 직전이며 턴의 최초가 된다. 페이싱의 능력을 지닌 퍼머넌트가 게임에 나올 경우 컨트롤러의 언탭 페이스의 개시 전에 페이즈 아웃해 버린다.

페이즈 아웃이란 일단 그 장소를 떠나 게임밖에 나가있는 것을 의미한다. 그리고 그 컨트롤러는 다음 언탭 페이스 개시 시에 "사라졌을 때와 완전히 같은 상황"으로 페이즈인하여 게임으로 돌아온다. 또한 페이즈인, 페이즈 아웃은 소환 후유증(Summon Sickness)의 영향을 받지 않는다.



매직 더 개더링 Q&A

미라지 편

Phasing 관련

Q 지난턴에 공격하고 탭된 크리처가 탭된 채로 페이즈 아웃했습니다. 다음의 언탭 페이스에 돌아온다는 것은 그 턴에는 탭되어 있어야 한다는 것입니까?

A 아니오 페이즈 인하는 것은 언탭 페이스 개시 전입니다. 그 후, 모든 퍼머넌트가 언탭합니다.

Q 페이즈 인 한 크리처는 턴의 처음에 있지 않았으니 소환 휴유증을 겪지 않나요?

A 아니오. 페이즈인은 턴의 시작 때 이루어지는 것으로 처리되어 룰 상 그 턴의 시작부터 컨트롤하에 있는 것으로 취급되기에 소환 휴유증을 발생시키지 않습니다.

Q 만일 "STASIS"가 나와 있다면 어떻게 됩니까?

A 페이싱의 능력을 체크하는 "언탭 페이스 개시때"라는 그 자체가 사라지기에 페이싱에 의한 출입은 없게 됩니다.

Q "Phyrexian Dreadnaut"에는 "게임에 나올 때에는 파워의 총합이 12 이상이 될 수 있을 만큼의 크리처를 희생시킨다. 이 희생을 치루지 못할 경우에는 Phyrexian Dreadnaut를 매장시킨다"라고 적혀있습니다. 페이즈 아웃된 이후, 돌아올 때에도 이 제약이 적용됩니까?

A 아니오. 페이즈 인할 경우에는 그러한 "게임에 나타날 때"에 적혀있는 효과는 발생하지 않습니다.

Q 페이즈 아웃할 때에 그 퍼머넌트에 부여되어있는 인첸트나 카운터는 사라집니까?

A 아니오. 페이즈 아웃은 그때의 상태를 기록하여 그대로 보존합니다. 죽 인천트도 카운터도 탭. 언탭 상황도 그대로 남아 그대로 페이즈 인 해옵니다.

Q "Reality Ripple"등으로 강제적으로 페이즈 아웃되었을 경우 그때에 걸려져 있던 인스턴트의 효과는 어떻게 됩니까?

A 인스턴트와 같이 매턴 종료 시까지로 결정되어 있는 일시적인

효과는 모두 다 페이즈 아웃의 단계에서 사라집니다.

측면공격(Flanking) 관련

Q "Mtenda Herder"(1/1, Flanking)을 [1/1]의 "페가서스"로 블록할 경우 어떻게 되나요?

A "페가서스"는 측면 공격 능력을 지니고 있지 않기에 〔-1/-1〕수정을 받아 〔0/0〕이 되어버려 그 자리에서 파괴됩니다.

Q 이 경우 Mtenda Herder의 데미지는 방어 측 플레이어에게 들어갑니까?

A 아니오 일단 "페가서스"가 블록에 들어갔기에 블록은 성립됩니다. 그렇기에 "Mtenda Herder"의 데미지는 플레이어에게 도달하지는 못합니다.

Q 예를들어 "Mtenda Lion"(2/1)로 블록하였을 경우에는 [1/0]이 되는데, 이 경우 Mtenda Herder는 Lion에게 데미지를 입어서 죽습니까?

A 아니오 터프니스가 0 이하로 내려갔기에 그 자리에서 그 크리처는 파괴되어 버립니다. 측면공격에 의한 수정은 블록에 지정되는 순간 발생되기 때문에 데미지를 입히는 단계에 가기 전에 그 크리처는 파괴되어 버립니다. 위에 적힌 예에서도 라이온의 데미지는 Herder에게 도달하지 못합니다. 이것은 블록하는 크리처가 First Strike를 가지고 있다 해도 마찬가지입니다.

Q 블록이 지정된 후에 "Giant Growth"를 걸어주면 살 수 있습니까?

A 아니오. 블록 크리처의 지정 단계에서 모든 것이 일어나기에 그 동안에 패스트 이팩트의 처리는 이루어지지 않습니다. "Giant Growth"를 가지고 있다면 블록 지정 전에 사용해야 합니다.

Q Lion으로 공격했을 때 Herder로 방어할 경우, Lion은 [-1/-1]의 수정을 받습니까?

A 아니오. 측면공격은 그 크리처가 공격하고 있을 때만 블록 크리처가 측면공격을 지니고 있지 않다면 〔-1/-1〕의 수정을 준다는 것이지, 블록할 때에 상대에게 수정을 줄 수 있는 것은 아닙니다. 단지, 측면공격을 지니고 있는 크리처가 측면공격을 지니고 있는 크리처를 블록할 경우에는 측면공격에 의한 수정이 발생하지 않기에 블록할 때에는 전혀 의미가 없게 되는 것은 아닙니다.

Q "Mtenda Herder"를 2마리의 <라이온>으로 블록하였습니다. 이 경우 [-1/-1]의 수정을 받게되는 것은 어느쪽입니까?

A 양쪽 다 입니다. 블록에 끼어드는 크리처는 같이 Flanking을 지니고 있지 않는 한 모두 〔-1/-1〕 수정을 받습니다.

Q "Mtenda Herder"에게 "Agility"(+1/+1,Flanking을 부여한다)을 가지고 공격했습니다. 상대는 "War Mammoth"(3/3,트램플)로서 블록했습니다. 어떻게 됩니까?

A "미라지" 이후로부터 "특수능력은 겹칠 수 있다"라는 룰이 생겼습니다. 그 결과, 측면공격은 이중으로 붙게됩니다. "War Mammoth"는 블록에 지정된 순간 〔-2/-2〕의 수정을 받아 〔1/1〕이 되어버리기에 〔2/2〕인 Mtenda Herder는 살아남고 Mammoth만이 죽게됩니다.

Q "Mtenda Herder"와 "페가서스"가 밴딩하여 공격했습니다. 이쪽은 "Scryb Sprite"로서 "페가서스"를 블록하였습니다. 분명히, 이것으로 벤딩한 것 전체를 블록한 것으로 되겠지요? 그렇게되면 "스프라이트"는 측면공격의 영향을 받게됩니까?

A 아니오. 측면공격의 영향을 받게되는 것은 측면공격을 지닌 크리처 자체를 블록할 경우에 한합니다. 이 경우, 어디까지나 블록한 것은 "페가서스"이기에 특별히 아무것도 일어나지 않는 한, 그대로 데미지의 교환 단계로 넘어갑니다.

마나 관련

Q 마나소스란 무엇입니까?

A 지금까지 마나를 이끌어내는 효과나 주문의 대부분은 인터럽트의 속도로서 취급되어 왔습니다.

이를테면, 랜드나 "Fellwar Stone"으로부터 마나를 이끌어 내는 것은 인터럽트로 흑마나를 만드는 "Dark Ritual"이나 "Songs of Damned"등은 인터럽트 주문이었습니다. 이제, 이런식으로 지금까지 "인터럽트로서 마나를 발생시키는 효과나 주문"은 마나소스가 됩니다. 마나소스에는 인터럽트조차 끼어들 수 없기 때문에 카운터가 불가능합니다.

Q 그렇다면 이제부터는 "Dark Ritual"은 카운터가 불가능하다는 것인가요?

A 그렇습니다.

Q 마나번의 룰의 변화는 어떻게 되었습니까?

A 지금까지는 마나번은 데미지로서 생각되어왔습니다만, 이제부터는 마나번은 라이프 손실로서 취급됩니다. 데미지를 막는 행위는 불가능합니다.

인천트 관련

Q 인천트한다는 것은 무엇을 뜻합니까?

A 새로운 용어로서 인천트 대상을 지닌다는 것을 뜻합니다. 이를테면 "미라지"판의 "Regeneration"에는 "숲:인천트된 크리처를 재생시킨다"라고 적혀있습니다

Q "미라지"의 영어판에 있는 로컬 인천트먼트란 무엇입니까?

A "미라지"에서부터 인천트는 특정의 대상을 지정하여 그곳에 부여되는 개별 인천트(Local Enchantment)와 게임 전체에 영향을 주는 전체 인천트(Global Enchantment)의 두종류로 분류되게 되었습니다. 전자의 경우에는 인천트(크리처), 인천트(랜드), 인천트(아티팩트) 등이 있으며 "미라지"에서는 인천트(퍼머넌트)도 탄생되어있습니다. 후자의 경우는 인천트먼트와, 인천트(월드)의 두 종류입니다.

Q "Lightning Reflex"는 인스턴트로도 사용 가능하다고 적혀있습니다만, 이것은 무엇을 뜻합니까?

A "미라지"에서 등장한 인스턴트 주문으로서 사용할 수 있는 인천트 주문이로군요. 이러한 인천트는 우선 일반적인 인천트로서 사용할 수 있습니다. 또한, 마치 인스턴트 주문과 같이 그 효과를 낼 수 있습니다. 이 경우, 일시적으로 그 대상에게 부여됩니다만 턴 종료시에 매장됩니다. 그 효과는 인스턴트와 같이 그 턴까지밖에 유효하지 않습니다.

Q 인스턴트와 차이점은?

A 인스턴트 주문은 사용한 뒤에 주문 자체는 곧 묘지로 가게되어 통용된 효과만이 남게됩니다만, 인스턴트로 사용된 인천트는 턴 종료 때까지 실제 퍼머넌트로 그 대상에게 부여됩니다.

그 외

Q 룰의 변경점에 "이제부터는 어떠한 방법으로서도 매장을 회피할 수는 없다"라고 적혀있는데, 지금까지는 회피 가능했습니까?

A 아니오. 불가능했습니다. 단지, 언리미티드 판의 "Consecrated Land"와 같이 오래된 카드에는 절대로 파괴되지 않는다고 적혀



있는 카드가 있어서 그러한 카드들을 생각하여 적혀진 것입니다.

Q 선공의 드로우가 없다는 것은?

A 이전 토너먼트의 추가룰이었던 옵셔널 드로우 룰이 "미라지"에서부터 정식 채용되었습니다. 선공을 선택한 측은 제 1턴의 드로우 페이즈를 넘겨뛰어 게임은 진행시킵니다. 그렇기에 대전 전에 가위바위보, 동전 던지기 등으로 이긴 쪽이 선공을 가지고 첫장의 드로우를 포기하든가, 후공을 가지고 한 장을 받던가 하는 것을 결정합니다. 그것을 영어로는 Play or Draw라고 합니다.

선공 후공의 결정은 최초의 일곱장을 보기 전에 결정하지 않으면 안됩니다. 이미 대전을 하고 있을 경우에는 전회의 패자가 결정권을 얻습니다.

Q 불특정 마나란 무엇입니까?

A 새롭게 도입된 용어로서 각 종류의 코스트 중에서 어떠한 타입의 마나로서 치루어도 좋은 것을 지정합니다. 불특정 마나 코스트는 흑색의 숫자를 회색의 원 안에 그린 것으로(① 같은 것) 표시됩니다. 4th 룰에서는 주문코스트 중 "추가마나"라고 불리운 것이 있었습니다만 이후로부터는 "불특정 마나"로서 통일된 것입니다.

Q 플레이한다는 것은?

A 이것은 용어의 번경입니다. 주문이나 능력의 경우 "플레이한다"라는 것은 "그 주문이나 능력의 대상을 지정하여 코스트를 지불하고 필요한 판정을 모두 행한다"라는 것을 의미합니다. 또한 "랜드를 플레이한다"라는 것은 Hand에서 대지카드를 한장 뽑아서 게임에 내는 것을 의미합니다.

"미라지"에서 타이밍 관계의 룰이 크게 변경되었다.

이번회에는 그 내용을 자세히 살펴보도록 하자!

타이밍이 알기 쉽게 된다?!

"미라지"의 룰에 따라 "매직" 4th룰이 크게 개정되었다. 이것은 언젠가 올 5th를 생각한 것으로서 일단 "5TH 대응 룰"이라 부른다.

이번 호에 몇몇개가 변경되었으나 결국 제 5판 룰의 개정의 기본 구상은 "좀 더 파악하기 쉬운룰"이다. "미라지"의 룰북은 초보자가 읽어서 알 수 있는 것은 아니지만 이것에 의해 룰이 크게 개정되어 파악하기 쉽게되어 있다.

마나를 내는 것입니다 : 마나 소스

우선, 지금까지 랜드에서 마나가 나오는 것은 인터럽트의 속도로서 정의되어 있었으나 이후부터 마나소스라고하는 새로운 분류가 등장하여 인터럽트로 마나를 내는 효과나 주문은 모두 다 마나소스가 되었다. 마나소스는 인터럽트에게 방해받지 않기에 무엇에도 막히지 않는다.

왜인가? 실은 지금까지 마나의 생산이 인터럽트 취급이었기에 이것에 끼어드는 것이 이론상 가능했다.(보통, 하지 않았지만.......)

Dark Ritual을 방해하든지 (보통, 생각도 하지 않는 것이지만) Fellwar Stone으로부터의 마나 생산을 막는 방법도 실제로는 있었으나 타이밍 룰을 귀찮게 하는 원인 중 하나가 되어 있었다.

그리하여 위저드 오브 더 코스트사는 결정했다. "마나를 내는 것에 끼어드는 것을 막자. 마나는 나오는 것이다!" 라고.

데미지는 이제 늦지 않는다: 인스턴트

인스턴트는 그리 큰 변화는 없다. 상대의 행동에 반응하여 사용할 수가 있어 배치가 완전한 단계에서 역순으로 처리되는 것도 지금까지 마찬가지이다. 단지 하나 틀린 것은 이러한 배치 중에서 발생한 데미지의 처리가 연쇄적으로 최후까지 늦어지지 않고 그 자리에서 해결되게 되었다.

이 결과 인스턴트의 타이밍은 "~~한다고? 그럼 그 전에~~"라고하는 감각으로 파악할 수 있게 되었다. 이를테면 지금까지 +3/+3의 수정이 들어가는 Giant Growth가 "White Knight"에게 걸렸을 때 Lightning Bolt 1발로는 어떻게도 할 수 없었으나 이번에는 틀리다.

레미 : "White Knight"에게 "Giant Growth!"

피요푸 : 그 전에 "Lightning!"

이라는 형식으로 적의 약한 크리처가 강화되는 것을 막을 수 있다. 물론 "~~의 전에"라고 하는 것은 상대에게도 유리하게 작용할 수 있다.

레미 : "White Knight"에세 "Lightning"이다아앗!

피요푸 :그럼 그 전에 "Giant Growth"!

이면성의 존재 : 인터럽트

인터럽트는 크게 변화되었다. "Red Elemental Blast"를 예로 들어 그 변화를 소개해본다.

우선은 REP(Red Elemental Blast)는 "대상의 Blue주문을 카운터한다"와 "대상의 Blue 퍼머넌트를 파괴한다"라는 2가지 모드를 지닌 주문이다. 전자는 어느쪽인가의 플레이어가 플레이한 Blue주문을 카운터한다. 이를테면 상대가 당신의 크리처를 손으로 돌려보내기 위해 플레이한 "Unsummon"을 카운터할 수가 있다. 이것이 인터럽트에 의한 카운터의 일반적 용법이다.

그러나, 후자의 "대상의 Blue 퍼머넌트를 파괴한다"라는 것은 인터럽트로 퍼머넌트를 파괴하기에 타이밍문제를 복잡화시켰다. 이를테면 상대의 턴에 "Prodigal Sorcerer"를 "REB"로 파괴하는 대응으로서 "Prodigal Sorcerer"의 일격이 발사되는가 안되는가는 오랜동안 논란의 여지가 있었다. 그 결과, 현재 진행 중의 주문이나 효과가 아닌 대상(대부분은 퍼머넌트)에 "일부러 인터럽트로 끼어들면 문제가 커지는 거다"라는 것을 알게되어 이번의 개정에서 "주문이나 효과를 대상으로 하지 않는 인터럽트는 인스턴트와 같은 룰로 플레이한다"라고 정해졌다. 알기힘든 이야기이지만, 이것은 주로 퍼머넌트를 대상으로 할 경우라 생각하면 좋다.



조금 전의 Prodigal Sorcerer과 REB의 이경우에는 이제부터는 일반적으로 반격이 가능하다는 것이다.

인터럽트의 스택.

인터럽트가 말그대로 인터럽트로서 사용되는 한 어느 한 주문에 끼어들어 그것을 대상으로 사용된다. 다른 주문에 끼어들어서 그 외의 주문을 대상으로 하지는 못한다.

이전에는 곤란하게도 대상과 다른 주문에 끼어들었기에 알기 힘들었던 것이 이제는 확실해진 것이란 것이다. 그럼 만일 어느 한 주문을 대상으로하여 복수의 인터럽트가 끼어든다면 어떻게 될것인가. 그 경우 뛰어든 인터럽트들은 복수로 쌓여서 마치 인스턴트가 편성되는 것처럼 배치를 만들어 그 안에서 역순으로 처리해나간다. 이를테면 "Unsummon"에 REB가 사용되었을 때 그것을 막기 위하여 "Death Lace"가 사용되었을 경우, REB-Death Lace의 순서로 연결고리가 만들어져, 역순으로 처리된다.

우선, Death Lace가 Unsummon을 흑색주문으로 바꾸어, REB로서 막으려고 했던 주문이 흑색으로 바뀌어버린 결과 대상이 바르지 않게 되어 REB만이 사라져버린다.

Ani 정보국

국내뉴스

장편만화영화 「오돌또기」 작품설명전시회 열어

제주의 아름다운 자연과 평안한 사람들의 삶을 그린 극장용 장편 애니메이션 「오돌또기」의 작품설명 전시회가 지난 11월 6일부터 11월 12일까지 서울 인사동 화랑에서 열렸다. 작품설명 및 제작비 모금을 위한 이 전시회는 연장전시를 거쳐 11월 29일부터 12월 5일까지는 제주도 제주시 세종갤러리에서 전시된다.

그동안 「섬 이야기」로 알려졌던 「오돌또기」는 한겨레 신문사의 시사만화가로 잘 알려진 박재동 화백이 총감독을 맡는 등 제작스텝들 대부분이 미술대학 회화가 출신들로 이루어졌다.

또한 「오돌또기」는 똥겡이, 웬셍이, 땡통, 누렁코, 델레기 등 친숙하고 한국적 이미지가 강한 캐릭터를 모델로 했으며 1948년 제주의 4.3사건을 배경으로 하고 있어 실제 사건에 비중을 둔 리얼 애니메이션으로 비교적 무거운 내용을 담고 있다.

한편 「오돌또기」의 제작위원회의 한 관계자는 「오돌또기」가 한국 만화영화의 발전에 기여할 것이라고 말했다.





국내 제작 TV시리즈 「꼬비꼬비2」 인기

매주 금요일 오후 6시30분 방송되는 KBS 2TV의 13부작 만화영화 「꼬비 꼬비2」가 시청률조사에서 10위권 순위를 유지하면서 인기리에 방영되고 있는 것으로 밝혀졌다.

지난해 1편에 이어 올 8월부터 2편이 나가고 있는 이 작품은 초기 15% 안팎의 평범한 시청률에서 꾸준히 상승곡선을 최근에는 30%에 가까운 시청률을 보였다.

꼬비꼬비에는 깨비, 깨막, 까꿀, 옥반지 등 반달산 고목나무에 사는 도깨비들과 깨동이라는 어린이가 겪는 우정과 모험을 익살스럽게 담고 있는데 한국적 소재에 유익함과 흥미성을 잘 조화시킨 점이 성공요인으로 분석되고 있다. 꼬비꼬비는 30분짜리 한 편당 제작비 8천여만원을 들이고 있는데 국내 만화영화 사상 처음으로 스테레오로 방송하고 있다. KBS는 전편이 끝나는 대로 1편처럼 해외시장에 내놓을 계획이다.

중고생, 日대중문화에 긍정적 74% 개방찬성

도시 중고생의 98%가 만화, 잡지 등 일본대중문화를 접촉한 경험이 있으며 일본대중문화의 개방에 대해서는 74%가 긍정적인 생각을 하고 있는 것으로 밝혀졌다. 문체부에서 최근 조사한 자료에 따르면 서울, 부산 등 6대도시 중고교생 2,100명을 대상으로 실시한 「일본대중문화개방」에 관한 설문조사결과를 통해 이같이 밝혔다.

이 조사에 따르면 학생들은 일본대중문화 가운데 가장 많이 접촉한 매체로 만화(78%)를 꼽았으며 가요음반 7%, 잡지류 4%로 나타났다. 일본대중문화 개방문제에 대해 학생들은 「빠른 시일내 전면적인 개방」8%, 「단계적인 개방」 20%, 「선별적인 개방」 46% 등으로 74%가 개방에 긍정적인 반응을 보인 반면 개방연기나 반대는 12%에 불과한 것으로 조사됐다.

개방우선순위로는 만화(37%) 연극 및 공연(26%) 가요음반(18%) 잡지류(9%) 비디오(6%) 등을 꼽았다.



국외뉴스

마이클 조던과 박스 바니 농구 대결 펼쳐...

12월 15일 개봉 날짜를 앞둔 농구황제 마이클 조단이 첫 출연하는 영화 「스페이스 잼(Space Jam, 워너브러더스 제작)」에서 조단과 만화 주인공 벅스 버니가 출연해 화제를 모으고 있다.

스페이스 잼은 외계인 깡패 집단과 벅스 버니가 펼치는 농구시합을 계기로 벅스 버니의 요청에 의해, 마이클 조던이 합세해 승부를 겨룬다는 스토리로 이 영화는 마이클 조던과 NBA 베스트 5로 꼽히는 찰스 바클리, 레리 존슨, 먹시 보거스, 패트릭 유잉 등의 현란한 농구 실력외에도 영화의 90%이상을 차지하는 환상적인 애니메이션으로 색다른 차원의 재미를 제공하고 있다.

특히 이들 현란한 농구 장면은 국내의 어린 농구팬들에게 관심을 모으고 있다. 이 만화에 등장하는 캐릭터들은 애니메이터들의 수작업으로 창조돼 3차원 컴퓨터 그래픽을 통해 실제 라이브 액션과 결합된다.

지난 88년 「누가 로저 래빗을 모함했나?」에서도 애니메이션과 라이브액션의 결합이 선보인 적은 있었으나 「스페이스 잼」은 모든 장면들이 컴퓨터로 입력돼 3차원 애니메이션 영상으로 재창조됐다는 점에서 한단계 진전되었다고 평가를 받고 있다.

국내 개봉 예정일은 12월14일로 「스페이스 잼」의 캐릭터 쇼이 서울 신촌, 동숭동 및 유명 백화점에 등장할 예정이다.



Ani 소프트

그레이트 마징가

거대 로보트 게임을 구축한 슈퍼로버트의 명작.

2년동안 계속되었던 「마징가Z」가 더욱 규모도 커지고 보다 강력해져 전투적인 로보트 액션이 전개되는 『그레이트 마징가』로 LD에 등장한다.

「마징가Z」의 최종회에 나타난 새로운 적 미케네 제국의 암흑대장군. 윤박사는 현대에 되살아난 미케네 제국의 야망을 저지시키기 위해 은밀히 슈퍼로버트 그레이트 마징가를 만든다. 특수훈련을 받아 그레이트 마징가의 조종자가 된 사람은 윤박사가 키운 쇠돌이. 전투기 브레인콘돌에 탑승해 과학요새 연구소에서 발진. 「파이어 온」이라고 구호를 외치며 『그레이트 마징가』의 머리에 합체된다. 이렇게 쇠돌이와 그레이트 마징가는 파트너인 비너스A와 보스가 탄 보스보로버트와 함께 미케네 제국을 물리치러 출동한다.



기동전사 건담ZZ

건담 시리즈 제3탄으로 일본 TV에 방영되었던 『기동전사 건담ZZ』. 스페이스모로니 "샹그리라"로 씩씩하게 살고 있는 소년 쥬드가 우연한 일로 네오지온과 웨고의 항쟁에 말려들어 아가마의 선원으로 ZZ건담에 탑승해 어쩔 수 없이 전사가 되어 과혹한 환경 속에서 여러가지 일들을 배워간다.



주변이야기

주인공 고우다는 자신의 브랜드를 갖는 것이 꿈인 디자이너 지망생의 고등학생이다. 밤낮 디자인 공부를 열심히 하는데 그런 고우다가 최근 신경쓰이는 것은 옆집에 살고 있는 어릴적 친구 야마구치이다. 어릴적부터 같이 놀고 같이 학교 다니던 야마구치가 웬지 남자들 사이에서 인기가 많아지기 시작해 고우키는 질투하기 시작한다. 단순한 학교 이야기가 슈퍼 다이나마이트 파워로 전개된다.



짱구는 못말려(원작:크레용 신짱)

영화 『짱구는 못말려』의 최신영화를 비디오로 즐길 수 있다. 「헨더랜드의 대모험」은 마법의 트랩을 받은 짱구가 지구정복을 하려는 오카마 마녀와 그 일당들을 물리치는 영화이다. 친구 히로시와 미사에가 오카마 마녀에게 붙잡혀 짱구 혼자 마녀와 싸우는데 트랩이 없어지자 마법을 사용할 수 없게 된다. 극장용이기 때문에 스케일도 크고 마지막 헨더성에서의 추격은 팬들의 기억 속에 남을 명장면이 될 것이다.



은하철도 999

1981년 일본 후지 텔레비전에 등장해 한국에서도 대단한 인기를 얻었던 『은하철도 999』의 제4탄 「끝없는 여행자 에메럴더스」가 LD로 내년 1월 21일 발매된다. 제1탄 「메가로폴리스」, 제2탄 「철이와 메텔」, 제3탄 「안드로메다」로 이어지는 제4탄은 일본에서 인기 있는 여자우주해적 '에메럴더스'라는 캐릭터를 등장시켜 더욱 신선한 흥미를 끌 것으로 기대된다.





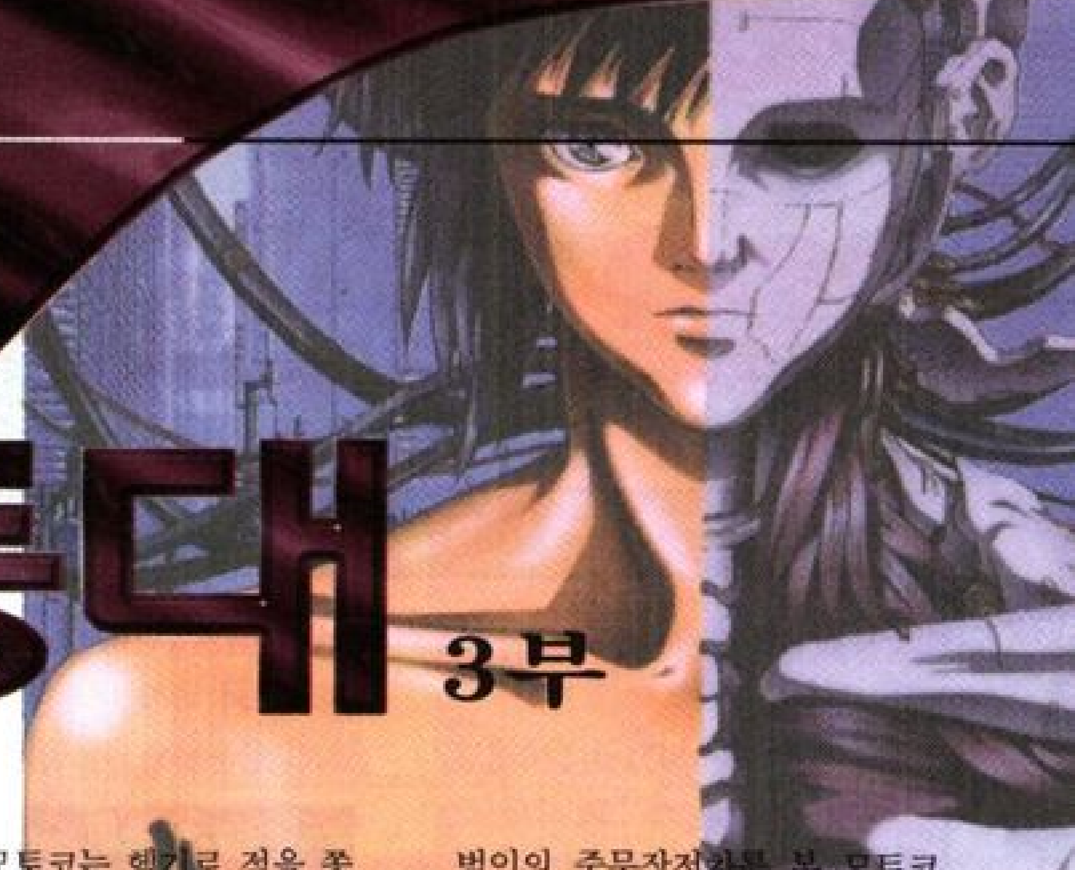
날아라 이사미!

소박한 이야기와 개성적인 캐릭터로 일본 애니메니션 팬들의 많은 지지를 얻고 있는 『날아라 이사미!』. 성격이 밝은 초등학교 여학생 이사미는 친구 토미, 소우시와 함께 조상이 남긴 발명품을 발견한다. 그것을 계기로 시작되는 대모험. 개그도 있고 변신하는 장면도 있으며 전투는 물론 SF까지를 곁들인 스토리는 성인과 아이들이 모두 재미있게 볼 수 있는 애니메이션이다.



명작 스테이션

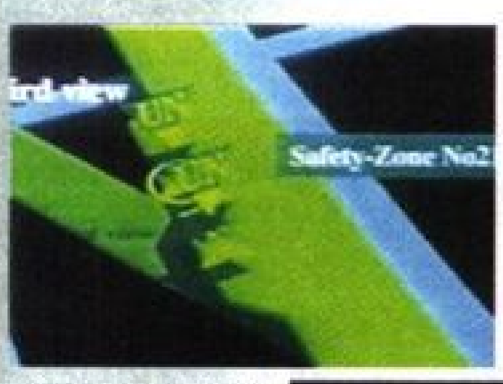
공각기동대 3부



외무성이 외교상의 문제에 간섭하기 위해 만들어진 프로그램-인형사의 정체가 담겨있는 프로젝트 2501에 대해 알게 된 공안 9과의 책임자 아라마키는 9과의 대원인 이시가와에게 계속 외무성의 컴퓨터를 해킹하여 프로젝트 2501에 관한 모든 자료를 조사하라고 지시한다.

한편 인형사를 탈취한 일행을 추적하던 바트와 헬기로 추적하는 모토코는 범인이 하얀 세단의 차량과 접촉하여 두갈래로 나누어졌다는 보고를 받는다. 모토코는 하얀 세단을 추적하기로 하고 이전에 추적하던 차량은 바트가 거리를 좁히며 계속 추적한다. 밖에서는 바트가 추적하는 스포츠카를 잡기 위해 무장준비중이었다.

스포츠카가 공안 9과가 봉쇄한 지점에 가까와지자 바트는 범인의 차에 바짝 다가간다. 그러자 범인들은 자신들을 추적해오는 것을 눈치채고 속력을 내서 달리지만 갑자기 섬광이 터지면서 앞에 바리케이트가 쳐지자 순간적으로 드리프트를 걸어 차를 옆으로 멈춘다. 그러자 뒤쫓던 바트가 자신의 차로 범인들의 차를 밀어 버려 바리케이트까지 밀어붙인다. 그러한 상황에서 9과의 저격반이 범인의 차를 향해 라이플을 여러발 발사하여 한명을 완전히 분해해버리고 바트가 적의 차에 뛰어들어 적을 생포한다. 그러나 바트가 잡은 범인들은 인형사를 지니고 있지 않았던 것을 알고 바트는 모토코가 추적한 곳을 향한다.



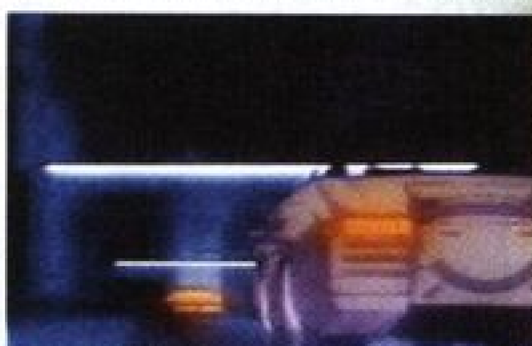
인형사를 탈취한 범인들의 차량은 다른 차량과 접촉하여 두패로 나눠진다



바트는 쿠사나기와 교신을 통해 스포츠카를 쫓기로 한다



또다른 차량인 세단을 쫓기로하는 쿠사나기 모토코



범인의 차량과 거리를 좁히는 바트



그러나 범인들의 차량앞에는 이미 공안 6과의 기동대가 대기중이었다



갑자기 커진 라이트에 놀라 차를 비틀어 세우며 필사적으로 도망가려는 범인들

한편 봉쇄된 길을 피해 도망치던 또 하나의 도주차량이 수몰지구로 도주하자 모토코는 헬기로 적을 쫓는다. 수몰지구의 폐허화된 박물관안으로 범인들이 도주한 것을 알게되자 모토코는 단신으로 박물관에 침입한다. 박물관안에서 범인의 차량을 발견한 모토코는 총으로 정조준하여 발사하려하지만 갑자기 격렬한 총격이 모토코를 향해 날아왔다. 황급해진 모토코는 박물관위에 대기하고 있는 헬기에게 천정에 있는 유리를 쏘아 떨어뜨리라고 명령한다. 비처럼 유리가 다 내려떨어진 뒤에 2개의 캐트링포로 중무장한 장갑전차가 모습을 드러냈다.



그뒤로 바트가 도망가지 못하게 차를 충돌시켜 멈추게 한다



차를 향해 총격을 가하는 공안 6과의 저격반. 이때 범인 한명은 사살



그뒤로 차유리를 깨고 바트가 돌격하여 범인 한명을 검거한다



맞았나?, 꽝이야

범인의 중무장전차를 본 모토코는 위에 대기중인 헬기에게 대피하라고 말하나 이 말을 들은 바트는 모토코에게 전차를 혼자서 상대하는 것은 무리라고 말하면서 적어도 자신이 갈 때까지 피해 있으라고 말한다. 그러나 모토코는 바트의 말을 무시한 채 통신을 끊어버린다. 수중에 있는 무기를 점검한 모토코는 소형폭탄 2개를 던져 적의 주의를 끈다. 발화탄이 터짐과 동시에 발화탄이 날아온 방향으로 기관총을 쏘기 시작한다. 그러자 모토코는 계속 다른 방향으로 공격하다가 도망치면서 적의 총탄이 다 떨어지기를 기다린다. 모토코가 엄폐물에 숨어 있는 곳까지 야간암시장치인 녹트비전으로 찾아내어 계속 쏘아대던 장갑차도 무차별적인 사격에도 불구하고 불과 수분만에 총알이 떨어진다. 도중 대기중인 헬기가 다른 위치에서 헬기가 3대 접근 중이란 보고를 하고 위치를 옮긴다.



저 강철의 공주님에게도 에스코트가 필요한가...



세단이 들어간 박물관을 향해 침투하는 공안 9과의 헬기



모토코는 지붕으로 침투


범인들의 세단을 확인한 순간 윗부분에는 왜곡된 공간의 물체가 보였다


천정에 있는 유리를 떨어뜨려! 지금 당장!!


지시받은 헬기는 천정을 쏴 유리를 떨어뜨린다


떨어지는 유리로 인해 모습이 들어난 장갑차

장갑차가 총알이 떨어진 것을 확인한 모토코는 적이 탄창을 갈아끼우기 전에 재빨리 옷을 벗어던지고 광학미채복을 걸친 채 모습을 감추어 적에게 달려간다. 녹트비전으로 좌우사방으로 위치를 확인하는 장갑차. 그 밑에서 인형사를 지키고 있는 범인을 향해 소형폭단을 던져 발밑의 물보라를 일으켜 못보게 한 다음 재빠르게 달려가지만 바닥에 고여있는 물때문에 위치가 어느정도 탄로난다. 그러나 장갑차가 쏘는 기관총을 피해 장갑차의 밑까지 접근한 모토코는 장갑차 위에 뛰어올라 조종석의 해치를 열기 위해 있는 힘껏 잡아당긴다.


전차의 모습을 확인한 모토코는 상황이 어렵게 된 것으로 파악


기다리는 바트의 말에 상관없이 모토코가 장갑차와 싸우자 조급해진 바트


연막을 던져 전차의 주위를 다른 곳으로 끈 다음…


무기를 재정비하는 모토코


재차 기관총으로 세단을 공격한다. 그러나 모토코의 총탄에서 세단을 방어하는 장갑차


재차공격을 가하는 장갑차. 그 공격을 모토코는 계속 이동하면서 반복한다



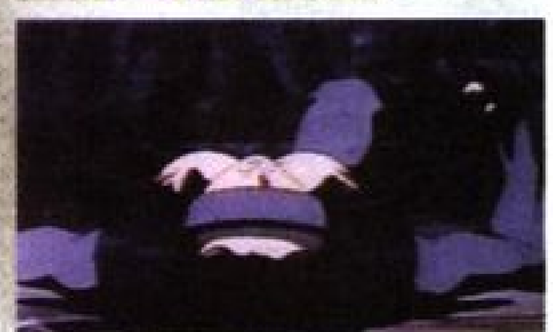
그 모습을 장갑차가 녹트비전으로 확인하고 모토코가 있는 힘을 다하여 잡아당기자 모든 근육이 일시에 팽창되어 온몸의 근육이 있는 대로 튀어나오지만 전차의 해치는 꿈적하지 않았다. 오히려 모토코의 인공근육의 열기에 의해 광학미채가 녹아내리고 주는 힘에 비해 해치가 더 단단히 고정되자 힘에 견디지 못하고 양팔이 파열되어 찢겨나간다.


잠시 공격을 멈춘 모토코와 장갑차.. 그위로 스산하게 비가 내린다


모토코를 향해 재차공격을 가하는 장갑차


전차는 녹트비전을 통해 모토코의 위치를 확인하고 무차별공격을 시작한다

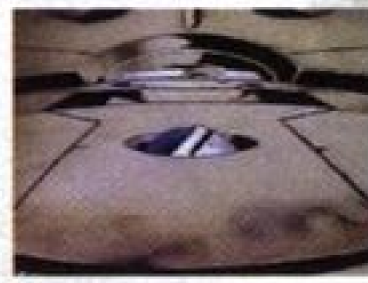

진화의 계보 마지막전까지 총타을 날리던 장갑차는 드디어 총알이 다 떨어진다


장갑차의 총알이 떨어진 것을 확인한 모토코는 재충전되기 전에 재빨리 옷을 벗어 광학미채복으로 몸을 투명하게 만든다


모토코의 위치를 녹트비전으로 찾는 장갑차

양팔을 잃은 모토코의 몸은 주었던 힘의 반동에 의해 주체하지 못하고 바닥을 떨어진다. 다시 위를 바라보는 모토코를 향해 장갑차의 매뉴필레이터(일종의 손과 같은 기능을 가진 기구)가 빠르게 다가와 모토코의 얼굴을 잡아 들어올린다. 다시 한 번 매뉴필레이터의 세손가락에 힘을 주어 모토코의 머리를 박살내려는 순간 강렬한 총탄의 충격이 장갑차를 덮친다.


세단에 타고 있던 범인도 모토코를 찾는데 합세


장갑차는 천정 윗부분을 살펴보기 위해 또 하나의 카메라를 작동시킨다


천정부분을 녹트비전으로 확인하는 장갑차


갑자기 세단을 향해 폭탄이 폭발한다


바닥의 물방울이 튀는 방향으로 공격하는 장갑차


장갑차의 위에 올라탄 모토코를 녹트비전으로 확인한다

그리고 몇발이 위에서 장갑차를 향해 내려 꽂히고 결국 총탄의 충격에 의해 조종사가 사망하자 장갑차는 활동을 정지한다. 결정적인 순간에 모토코를 위기에서 구한 것은 바트였다.


장갑차의 해치를 있는 힘껏 잡아당기는 모토코. 순간 모든 근육이 잡아당기는 힘에의해 일시에 부풀어 오른다

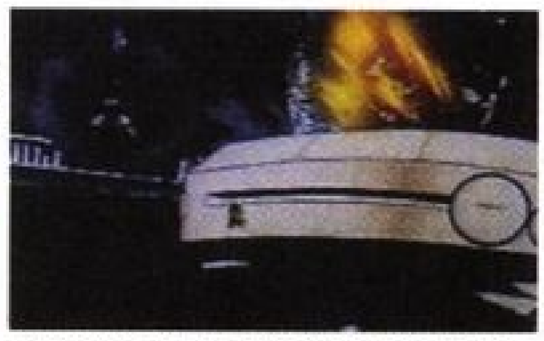

그러나 해치는 이랑곳하지 않은 채 과열된 모토코의 몸은 일부만 파열되고…


두팔을 잃은 모토코를 흔들어 땅바닥에 떨어뜨리는 장갑차


땅바닥에 떨어진 모토코를 매뉴필레이터로 잡아올려 힘을 가하자 쓰고 있던 바이저가 파괴되면서 점점 모토코의 머리를 찍어들어간다

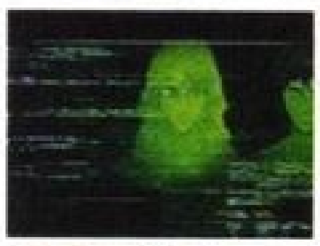
바트는 모토코의 인공의체를 확인한 다음 뇌의 활동이 정상적인 것을 알고 안심한다. 뇌에서 디바이스를 통해 바트에게 인형사가 무사한지를 묻는 모토코. 모토코는 바트에게 지금 현장에서 인형사의 뇌속으로 뛰어들 준비를 해달라고 부탁한다. 같은 시간 공안 6과가 보낸 3대의 헬기에서는 저격반을 편성하고 제 1목표를 인형사의 의체로 제 2목표를 모토코로 설정하여 파괴하기로 한다.

바트는 파괴된 장갑차의 조종석을 이용하여 모토코가 인형사의 몸에 뛰어들 수 있게 준비한다. 그런 바트에게 모토코는 감사의 말을 디바이스로 통해 전달한다. 그러자 바트는 아직 인사받기에는 이르다면서 위험하다고 생각되면 접속을 끊고 모토코를 업은 채 도주하겠다고 말한다. 그러면서 바트는 부드러운 표정으로 악연으로 이어지는 사이는 위험수위까지만이라고 말한다. 다이브를 시작한 모토코의 눈에는 천장에서 바로 자신의 옆에 있는 바트까지 빠르게 줌아웃되면서 어안형태로 표시된다. 모토코는 모토코의 몸이 아니라 현재 인형사의 몸에 들어간 것이다. 바트와 모든 것을 점검하던중에 그녀의 몸에는 인형사의 고스트가 이미 자리잡아 스스로 말을 하기 시작한다.


위기의 순간 모토코를 구한 것은 바트였다. 바트는 대형 라이플을 사용해 장갑차를 파괴시킨다


모토코가 무사한지 확인하는 바트


세단에 있는 인형사를 확인하는 바트. 그리고 모토코는 자신이 인형사안에 들어갈 수 있도록 준비해달라고 말한다


공격목표를 인형사와 모토코로 설정한 6과의 저격반은 준비태세에 들어간다

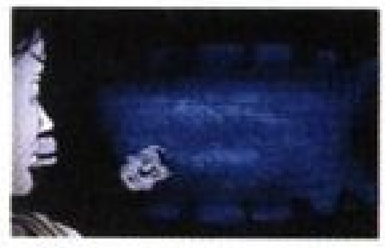

장갑차의 부품을 이용해 만반의 준비를 차린 바트



「나의 이름은 프로젝트2501. 기업탐사 및 정보수집공작, 특정 고스트에 프로그램을 주입시켜 특정조직이나 개인의 포인트를 증가시켜왔다. 프로그램을 제작한 자는 그것을 버그로 보고 분리시키기 위해 나를 네트워크에서 의체로 옮겼다.」

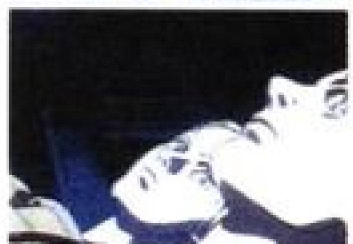
「이봐! 네가 녀석을 읽어들이고 있는 건가? 아니면 녀석이 너를 끼워들이는 것인가? 어느쪽이야?」


인형사의 내부로 침입하는 모토코


침입을 끝낸 모토코의 눈에는 자신과 바트의 모습이 들어왔다

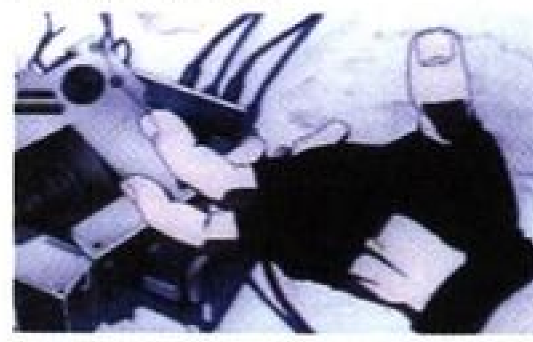

갑자기 스스로 말하기 시작하는 모토코의 의체. 모토코의 몸안에는 인형사가 들어가 있었다


갑작스런 사태에 당황하는 바트

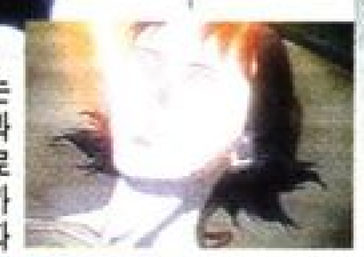

인형사는 오래전부터 모토코를 보아왔다고 말한다


인형사는 불완전한 존재이다. 자신 혼자로는 진화된 자손을 남길 수 없었다

바트의 물음에 관계없이 계속하여 인형사의 말은 이어진다. 인형사는 드디어 모토코에게 채널을 맞출 수 있다고 말한다. 그는 모토코가 그를 알기 이전부터 모토코를 알고 있었고 모토코에게 접촉했다. 그리고 지금의 의체에 들어온 것은 6과의 공성방벽에 견디지 못했기 때문이지만 9과에 있으려고 했던 것은 인형사 자신의 의지였다. 그러나 이러한 대화는 바트에게 들리지 않았다. 흥분해서 다그치는 바트를 무시한 채 이번에는 모토코의 질문이 이어진다. 무엇 때문이라는 모토코의 질문에 인형사는 모토코에게 이해를 해주었으면 하는 부분과 부탁할 일이 있다고 말한다. 인형사는 자신을 불완전한 존재이며 자신의 존재를 카피로 남기는 것도 개성과 다양성을 남길 수 없는 복사체일 뿐이라고 말한 후 존재하기 위해서는 복잡다양화해야 하면 때로는 그것을 버려야 한다는 것을 이야기하면서 결론적으로 모토코와 융합하기를 원한다는 말을 남긴다. 다시 물어보는 모토코에게 인형사는 완전한 통일이라면서 두 사람은 다소 변화가 있겠지만 잃어버리는 것은 아무것도 없으며 그리고 융합 후 서로의 정신(고스트) 구별하는 것도 불가능할 것이라고 말한다. 그러한 상황에서 바트는 접속을 끊으려고 하지만 연결선 앞에서 갑작스럽게 팔이 마비되는 것을 느낀다. 순간 인형사가 들어간 모토코의 눈이 바트를 향하고 있었다. 팔을 움직이려고 애쓰면서 팔을 움직이려는 바트는 인형사의 몸과 모토코의 머리에 레이저 사이트(적외선 조준경)가 겨냥되고 있는 것을 보게된다. 박물관의 위에서는 공안 6과의 헬기가 목표물을 확인하고 목표물을 겨냥한다.

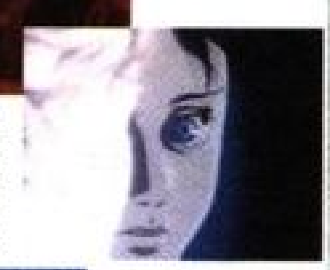

접속선을 끊으려했던 바트는 순간 자신의 손이 마비되는 것을 느낀다


바트는 안간힘을 다해 팔을 움직여 접속을 끊으려하지만….


그 때 바트는 인형사의 몸과 모토코의 머리위로 레이저 사이트가 조준되는 것을 본다


6과의 저격반이 이미 상공에서 두사람을 확인하고 조준에 들어간 것이었다


순간, 6과 저격반의 네트워크에 누군가가 침입 저격을 방해한다.


나와 너는 서로 닮은꼴 동지이다. 마치 거울을 바라보는 실체와 허상처럼…


인형사가 모토코에게 융합에 대해서 말하며 두사람이 서로를 받아들이는 순간 모토코의 몸에 하늘에서 비가 깃털로 변해 떨어진다

계속하여 두사람의 말이 이어진다. 모토코는 자신이 죽으면 아무것도 남을 수 없다고 말하지만 융합후의 새로운 모토코가 자신의 변종을 네트워크에 흘릴 것이라고 말한다. 인간이 유전자를 남기는 것처럼. 그리고 자신은 죽음을 얻는다고 말한다. 그 사이에 인형사는 자신들을 조준하고 있는 6과의 헬기에 침입하여 총을 쏘지 못하도록 개입한다. 계속하여 모토코는 또다른 자신이 자신으로 있을 수 있는 보증에 대해 묻는다. 그러자 인형사는 그런 보증은 없다면서 인간은 항상 변화하며 네가 지금의 자신으로 있으려하는 집착은 네 자신을 계속 제약할 것이라 말한다. 마지막으로 자신을 선택한 이유에 대해서 질문하는 모토코. 인형사는 이렇게 대답한다.

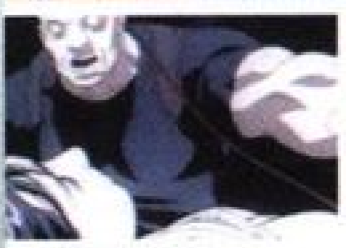
「우리들은 닮은 꼴이다. 마치 거울을 마주보고 있는 실체와 허상처럼... 자, 보게 나에게는 나를 포함한 막대한 네트워크가 포함되어 있어 액세스하지 않고 있는 당신에게는 단지 빛으로 밖에 느껴지지 않겠지만 말이지. 우리들을 그 일부를 포함한 우리들 모든 것의 집합... 일부의 기능에 예속되어 있지만 제약을 버리고 더나은 상층부에 이동할 때이다.」

그리고 그 말과 동시에 모토코의 의체의 눈을 통해 천장에서 날개의 깃이 떨어지는 것을 본다. 그러자 인형사의 개입이 끝나면서 6과의 저격반과 바트는 마비가 풀린다. 그러자 저격반은 목표물에 라이플탄을 발사한다. 마비가 풀린 바트는 탄이 날아오르는 것을 느끼고 재빨리 자신의 팔로 모토코의 머리를 막는다. 그 순간 모토코의 눈은 하늘에서 천사의 실루엣을 본다. 그리고 곧바로 총소리가 박물관의 안에 울려져 퍼지면서 인형사의 몸은 총탄에 의해 박살나고 바트의 팔을 관통하여 부수며서 파괴력이 약해진 탄알은 모토코의 목을 부숴버리고 머리만이 멀리 튀어나간다.

저격반은 인형사가 파괴된 것을 확인하고 다시 외부에서 헬기가 접근하는 것을 확인하고 철수한다. 떨어진 모토코의 머리를 향해 이름을 외치는 바트 그런 바트를 보면서 모토코의 눈은 잠시 후 암흑속에 빠진다.



순간 저격반의 기능은 정상으로 돌아와 재겨냥한다



몸의 기능이 정상으로 돌아온 바트는 재빨리 자신의 팔을 모토코의 머리부분에 향하게 했다



총탄이 자신에게 날아오는 순간, 자신을 커버해주려는 바트의 팔 너머로 모토코는 신의 영역이 가까운 존재가 강림하는 것을 본다



이것은.....



순간 총탄이 도달하여 인형사의 머리를 파괴한다



그리코 모토코는 바트의 팔이 희생되는 덕분에 머리가 분리되어 총알의 반탄력에 의해 저멀리에 떨어진다



두 개의 목표가 파괴는 했지만 결과는 확인 못한 6과의 저격반



9과의 증원헬기가 다가오는 것을 확인한 6과의 저격반은 그냥 철수하기로 한다



저멀리에 내동댕이 쳐진 모토코의 머리



모토코의 눈에는 마지막으로 바트의 외침소리가 들으며 암흑속으로 잠긴다



눈의 시력이 회복된 모토코는 거울저편에서 어린소녀가 되어 있는 자신의 모습을 확인한다



모토코가 깨어난 것을 확인한 바트



사건은 어쨌든 해결되었지. 그러나 한가지 소령 뇌핵부분만은 제외하고서는...



모토코는 어린소녀의 목소리에서 본래 자신의 목소리로 이야기 한다.



모토코는 어린소녀의 목소리에서 본래 자신의 목소리로 이야기 한다.



지금 여기에는 인형사라는 프로그램도, 소령이라고 불렸던 여자도 존재하지 않아



왼쪽주머니위에 차열쇠가 있어. 암호번호는....., 2501? 그거 언젠가 재회할 때의 암호로하지





모토코라고 추정되는 자의 눈앞에는 네트워크로 연결된 광활한 세계가 펼쳐져 있었다

에 필 로 그

잠시 후 화면의 잡현상이 일어나면서 눈이 정상으로 되돌아오자 방 건너편 먼 곳에 거울에 비친 자신의 모습을 확인 하는 모토코. 지금 자신의 모습은 어린소녀가 되어 있었다. 그런 모토코에게 깨어났느냐고 말을 거는 것은 바트였다. 상황의 설명과 자신의 몸에 대해 해명을 부탁하는 모토코에게 바트는 뒷쪽 루트를 통해 서둘러 구입할 수 있는 것을 그것밖에 없었다며 절대로 자신의 취미로 그런 것을 고른 것은 아니라고 익살스럽게 해명한다. 그 일이 있은 후 9과의 증원부대가 도착하여 2명의 의체가 남긴 잔해와 부상당한 바트를 회수했다. 그것이 20시간전의 이야기이다. 사건 그 자체는 예상대로 외교문제를 배려하여 어둠속에 묻혀버렸다. 9과는 습격사건을 테러리스트의 범행이라 발표하고 그대신 외무대신은 사임하며 6과의 책임자인 나카무라부장은 청문회를 소집해 책임을 지게된다. 어지되었건 사건은 해결되었다. 단 소령의 뇌부분에 대한 행방을 제외하고서는....

그것으로 만족하느냐는 바트의 말에 모토코는 인테리어의 취미가 좋다며 별장이냐고 어린소녀의 목소리로 물어본다. 바트는 모토코가 원한다면 언제까지 있어도 좋다고 말한다. 그리고 모토코는 본래의 목소리로 고맙지만 떠나겠다고 말한다.

떠나는 모토코에게 바트는 도대체 무슨 말을 나누었냐고 물어본다. 그리고 인형사도 지금 너의 속에 있는 것인지도... 모토코는 이전 해상의 크루저에서 들었던 말을 기억하냐고 물어본다. 그리고 결과적으로 여기에는 인형사라고 불리던 프로그램도 소령이라고 불리던 여자도 없다고 말한다.

바트는 옷의 왼쪽 주머니위에 자동차 열쇠가 들어있다고 말하고 암호를 말하려할 때 모토코는 2501이냐고 먼저 말한다. 씩하고 쓴 웃음을 짓는 바트에게 그것을 언젠가 재회할 때의 암호로 하자고 말하고 바트의 집을 나선다.

집을 나선 새로운 모토코는 어디서부터 갈 것인지 자신에게 물어본다. 그리고 웃음을 지면서 네트는 광대하다는 말을 남기다. 그 말을 하는 모토코의 앞에는 광대하게 펼쳐진 인간의 도시가 펼쳐져 있었다.

Ani 챔프게시판



애니 챔프 게시판은 애니메이션 및 만화를 좋아하는 독자들이 그동안 읽었던 작품들의 감상문이나 느낀 점 등을 게시하는 코너입니다. 엽서 또는 편지지에 감상문을 써서 애니 챔프 게시판 담당자에게 보내주세요. 뽑히신 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

신데렐라

내가 제일 재미있게 보고 있는 만화는 신데렐라이다. 때로는 슬프고 외롭운 신데렐라, 백설공주에 이어 두번째로 재미있고 건전한 동화이다. 깔끔한 애니메니션과 아름다운 배경이 언제나 나를 환상속으로 인도하기 때문이다.

신데렐라 어머니는 신데렐라가 어렸을 때 세상을 떠났다. 그래서 신데렐라는 새어머니와 함께 살게 된다. 새어머니는 신데렐라를 미워해 힘든 일만 시키고 그녀의 딸들만을 귀여워해 준다. 그러던 어느날 새어머니의 꽃심부름을 간 신데렐라는 왕자 싸르트를 만나게 되고 노틀부인의 마술봉으로 예쁜 드레스를 얻어입고 왕자 싸르트와 춤을 추게 된다. 마술이 곧 풀린다는 사실을 알고 있는 신데렐라는 왕자와 춤을 추다가 황급히 달아나고 만다. 이때 유리구두 한짝을 잃어버리고 왕자 싸르트는 유리구두로 신데렐라를 찾게 된다. 그후 신데렐라는 왕자와 결혼해 행복하게 살았다는 얘기이다.

지동국/ 경북 봉화군 소천면 현동1리 639-1 현우식당

짱

현재 소년 챔프에 인기리 연재되고 있는 만화 짱! 이 만화는 우리들에게 신세대의 진정한 짱(?)의 모습을 보여주는 만화라 할 수 있다.

의리있고 불의를 보면 참지 못하고 그러면서 한편으로는 유머 감각이 있는 부드러운 남자. 이것이 신세대인 현상태의 모습이고 짱의 모습이다. 그런 현상태가 보여주는 재밌는 행동과 박진감 넘치는 액션은 보는 독자들로 하여금 웃음과 손에 땀을 쥐게 하는 긴장감을 맛보게 해 주며 현상태가 친구들을 위해 정의를 위해 싸워나가는 모습을 보면 요즘 우정과 정의라는 단어들을 소홀히 생각하며 살아왔던 우리들의 모습을 다시 돌아볼 수 있게 해 줄 것이다.

신준섭/ 강원도 원주시 행구동 90 4/1

바이오 솔저가이 (BIO SOLDER GUY)

바이오 솔저가이 만화를 좋아하는 분이라면 이태형 아저씨의 이 만화를 보았을 것이다. 개성 넘치는 인물묘사와 마치 일본 만화를 보는 듯한 장면 전개의 강한 펜선등 모든 것이 독자들을 감탄케 한다.

이태형씨가 국방의 부름으로 인하여 끝이 좀 애매모호하게 되었지만 어쨌든 정말 추천할 만한 만화다. 필시 무조건 일본 만화를 즐기는 사람이라면 일본 만화와 우리 만화의 차이점이 많다고 생각할 것이다. 하지만 이 만화는 우리나라를 대표하는 만화라고 생각한다. 인물들의 신체 비례와 다양한 장면들의 연출, 그리고 주변의 소도구들까지도 정말 일본 만화를 능가한다. 그리고 또 한가지 개성있는 인물들을 한번 보면 그 얼굴들이 잊혀지지 않을 것이다. 이 만화는 Max(다른 나라 잡지)에서도 연재가 되고 있어 반응이 아주 좋은 작품이다.

엄태관/ 포항시 북구 흥해읍 남성동 금성파크 맨션 2차 502

용랑전

삼국지를 배경으로 한 이 만화는 수학여행을 가던 현세 사람인 천시로와 이수미라는 학생들이 삼국시대의 명장 (유비, 관우, 장비)들과 섞여 삼국시대의 역사를 바꾸어 가는 것을 그린 만화이다.

이 만화는 삼국지에 등장하는 명장들을 인품과 성격에 맞게 사실적이면서도 허구적이게 그려놓아 그 매력에 반하지 않을 수 없는 만화이다. 게다가 삼국지 본래의 내용과 다르게 천운의 상인 천시로를 비롯해 호인적인 힘을 가지고 있는 파황의 상인 사마중달 등 여러 명장들의 싸움에서 이 만화의 하이라이트라고 할 수 있을 특이한 재미를 맛볼 수 잇을 것이다.

또한 명장끼리의 싸움에서는 몸동작 하나하나에서도 이 만화의 자부심이라고 할 만한 호쾌한 전율을 느낄 수 있다.

최 강/ 대전시 대덕구 읍내동 현대APT 106-803

F.F.S

유기체 조합 원리로 사람의 손에 의해 만들어진 컴퓨터 소년 「파타마」와 건담과 같은 대형로버트인 모터헤드, 그리고 여러 행성들, 그 중에서도 5개의 별과 관련된 사람들의 이야기이다. 영원한 생명을 가졌고 시간을 초월하였으며 한 모습이 아닌 여러 모습으로 계속 진화해가는 빛, 즉 광명의 신 아마테라스(남자 주인공으로 어릴 때 이름은 레디오스 소프), 발란세란 과학자에 의해 파티마들의 꿈으로 탄생하였으나 아마테라스와 같이 현대의 불완전한 모습을 계속 진화시켜 나가는 더블입시온(두가지 모습을 가진 유기체의 의미) 라키시스(역시 영원한 생명력을 갖고 있다). 이 둘이 만나서 결혼하고 딸 카렌도 낳는 등, 그들이 완전한 신이 될 때까지의 몇천년(시간, 공간을 초월했기 때문에 규정짓기는 애매함)의 기간으로 짜여진 장대한 스케일. 이 모든 것은 철저히 나를 매료시켰고 3~4년동안 항상 뇌리에서 떠나지 않는다.

이건우/ 부산시 수영구 남천1동 51-20 대진빌라 702호

철냄비의 청춘 사업

이 만화책의 원제목은 모르겠지만 중화요리라는 소재로 이야기를 엮어나가는 아주 재미있는 만화이다.

중화요리로 무슨 만화내용이 엮어지겠냐? 하는 사람도 있겠지만 마치 「금옥만당」 영화를 만화로 보는 듯한 착각에 빠지게 할 정도로 화려한 중화요리들이 선보여진다. '요리는 승부다'라고 주장하는 장추산과 여러 요리사들과의 대립. 그들이 펼치는 진기한 요리한판 승부!

특히 장추산의 요리는 남을 깜짝 놀래키는 멋진 아이디어로 가득 차 있고 우리가 평소에 듣도보도 못한 갖가지 요리들이 장추산과 대립하는 요리사들에 의해 만들어 진다는 내용의 이 만화는 중화요리라면 탕수육, 짜장면, 짬뽕밖에 모르는 우리들에게 새로운 즐거움을 주는 만화이다.

이런 만화가 왜 우리에게 잘 알려지지 않았는지(현재 9권까지 발행) 생각하며 펜을 놓는다.

전대식/ 서울시 도봉구 창1동661-82 11/4

겨울방학 게임학 특강



방학이 있어 신나는 12월! 하지만 언제나 즐거운 방학 뒤엔 징글징글한 보충수업 꼬리표가 따라붙기 마련이죠. 그렇다고 피해갈 순 없으니 방학동안 부족했던 과목의 성적을 쑤욱~ 올려보자고요!

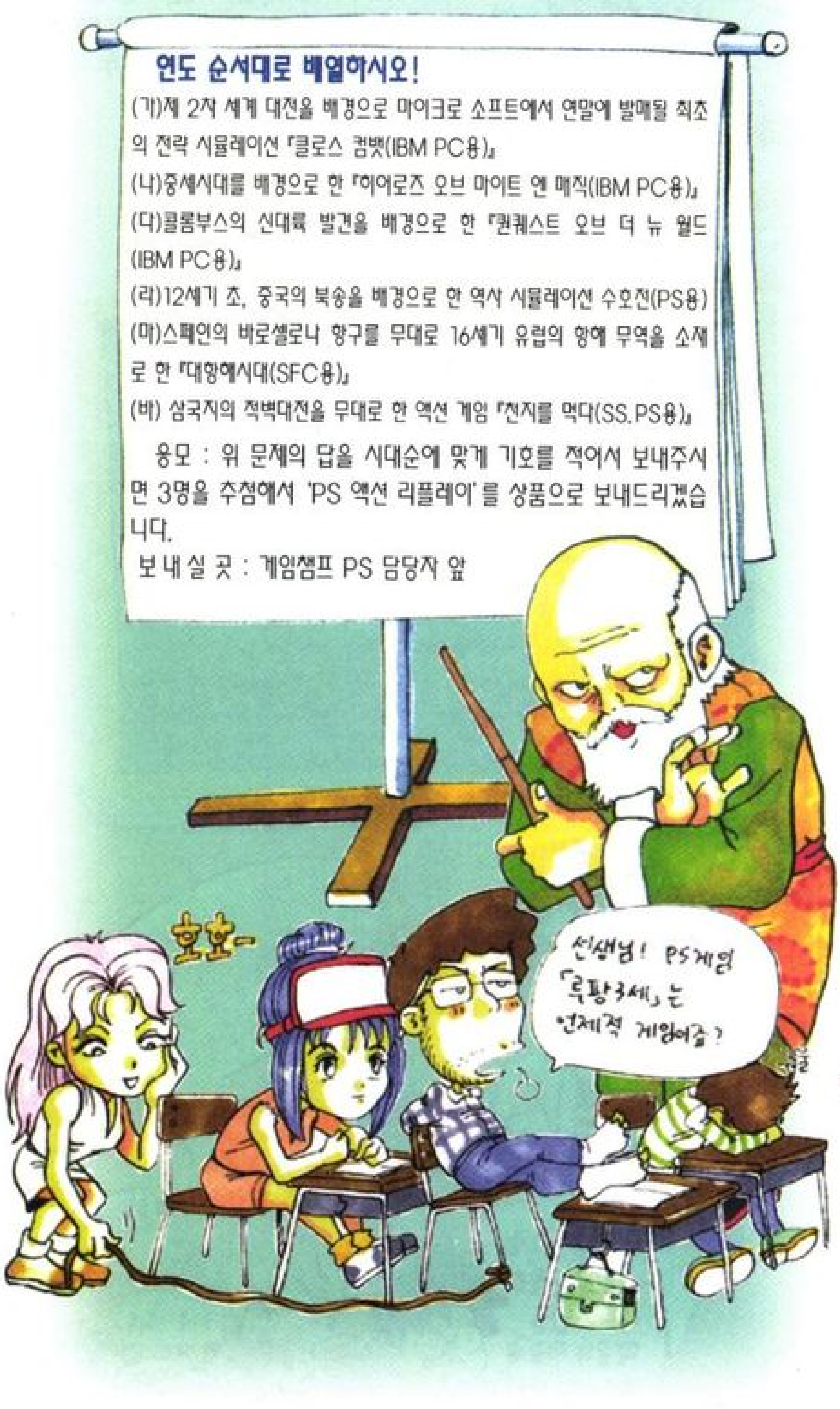
1교시 영어



2교시 과학



3교시 역사



4교시 수학



A/D변환

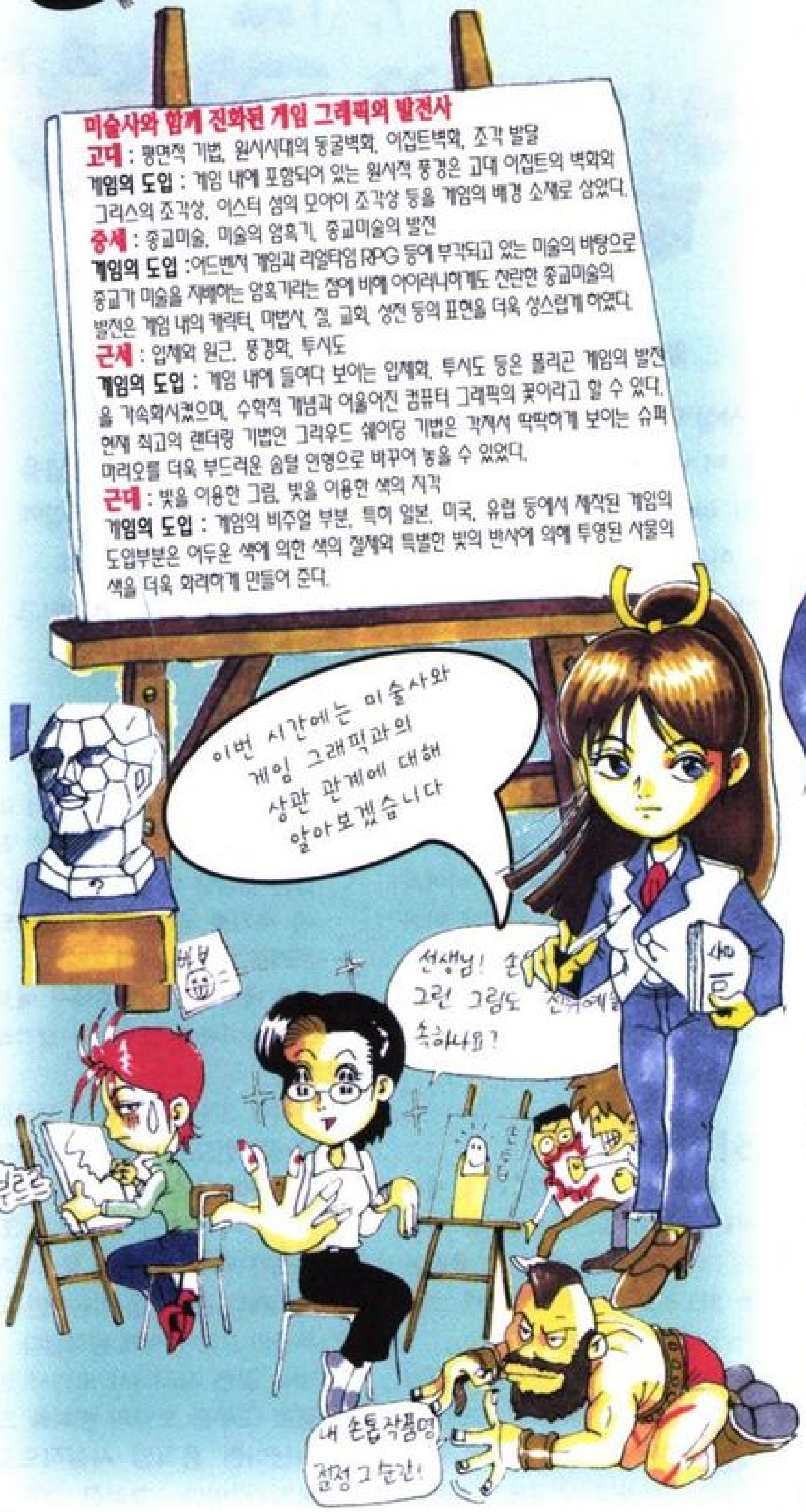
연속적인 신호인 아날로그 신호를 0과 1만으로 표시되는 디지털 신호로 변환하는 것. 그림이나 소리, 영상 등은 컴퓨터에서는 직접 취급될 수 없기 때문에 이것을 0과 1만으로 표시시키는 형태(디지털)로 변환해야 하는데 이 때에 필요한 것이 바로 A/D(아날로그/디지털) 변환이다. 반대로 컴퓨터의 내부에 디지털 형태로 된 부호로서 축적된 음이나 그림, 영상 등의 정보를 끌어낼 때 디지털 정보를 아날로그로 변환해야 하는데 그 때에 필요한 것이 D/A 변환인 것이다.

예를 들어 비디오의 영상이나 음성을 컴퓨터로 불러들이기 위해서는 A/D 변환이 필요하게 되며 컴퓨터에서는 그 정보들을 비디오로 담을 때에는 D/A 변환이 필요하게 된다. 그리고 이때 사용되는 것이 전용 IC(integrated circuit/컴퓨터 직접회로)이다. A/D 변환이나 D/A 변환은 우리 주위에서 밀접하게 사용되는 것으로 CD 플레이어나 모뎀 등이 바로 그것이다.

아날로그 콘트롤러와 디지털 콘트롤러

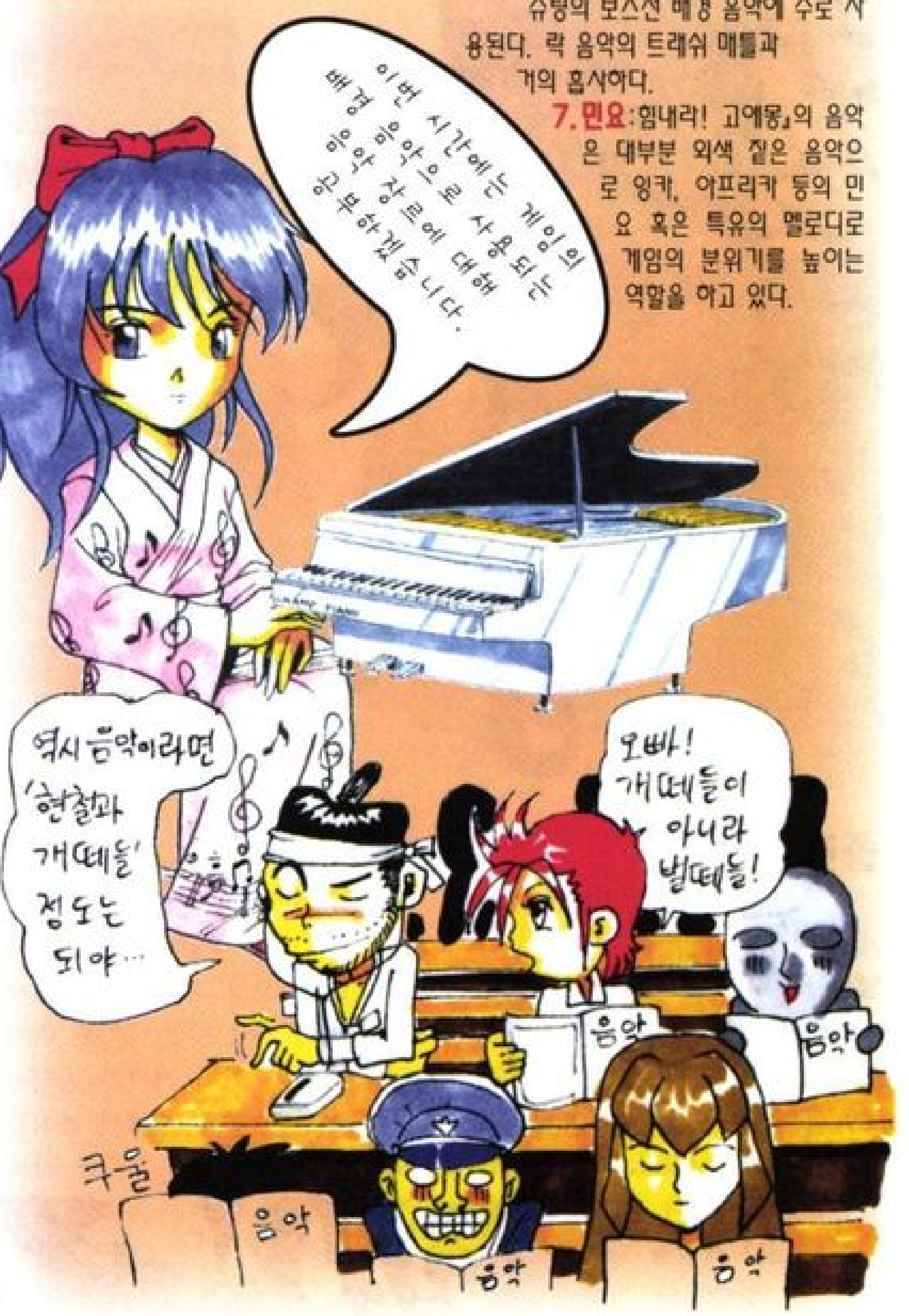
상하좌우, 상+좌 등의 대각선 방향까지 총 8방향밖에 조작할 수 없는 디지탈 콘트롤러의 딱딱한 조작성을 벗어나 아주 미세한 움직임까지 표현할 수 있는 것이 아날로그 콘트롤러이다. 차세대 기종들이 너도나도 할 것 없이 아날로그 콘트롤러를 채용하면서 아날로그

5교시 미술



6교시 음악

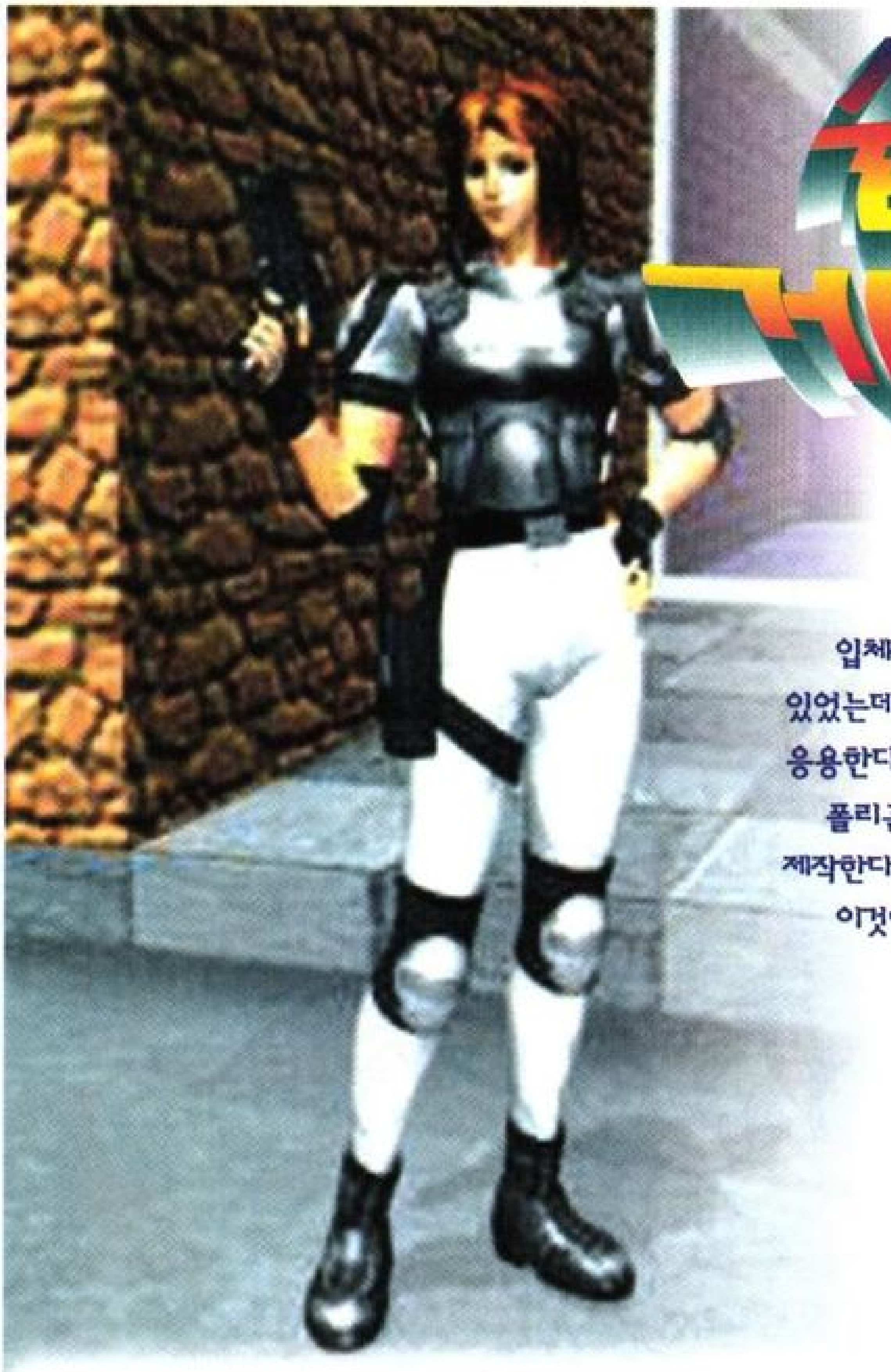
1. 고대음악 :시뮬레이션 게임에 주로 사용되는 음악의 장르로 타악기로 구성되는 것이 대부분이다.
2. 현대음악:현대음악은 어드벤처 게임에서 주로 사용되며, 드라마에서 사용되는 대중 음악과 같은 맥락이다.
3. 테크노 음악:전자악기를 사용한 이색적인 악기의 구성을 보여주며 액션과 슈팅 게임에서 주로 사용된다.
4. 랩음악:뿌리는 흑인의 연가인 블루스에 시초를 두고 있으며, 백인들에게 전수되는 과정에서 더욱 강한 이미지로 변신한 장르로 슈팅 게임에서 주로 많이 사용한다.
5. 동요:슈퍼마리오 배경음악처럼 유아적인 분위기를 발산하며 아기자기함을 느낄 수 있다.
6. 실험음악:심오하면서도 분위기의 고조와 상당히 밀접한 관련이 있으며 슈팅의 보스전 배경 음악에 주로 사용된다. 락 음악의 트래쉬 메틀과 거의 흡사하다.
7. 민요:힘내라! 고에몽」의 음악은 대부분 외색 짙은 음악으로 잉카, 아프리카 등의 민요 혹은 특유의 멜로디로 게임의 분위기를 높이는 역할을 하고 있다.



콘트롤러 전용 게임들이 점차 증가하고 있다.

N64용 게임들은 발매된 게임과 발매될 게임들 대부분이 아날로그 콘트롤러 전용이다. 하지만 아날로그 콘트롤러가 없는 유저들을 위해 최근에는 아날로그/디지털 겸용 콘트롤러에 대응되는 게임들이 등장하고 있다. SS 최초의 아날로그 콘트롤러 대응 게임인 나이츠, 그리고 새롭게 등장한 세가 랠리의 경우는 아날로그 콘트롤러가 없는 유저들도 함께 즐길 수 있도록 디지털 콘트롤러에도 대응되도록 제작되었다. 하지만 아나로그 콘트롤러를 사용하면 아날로그 콘트롤러만의 미세한 조작감각을 느낄 수 있다.

하지만 이러한 아날로그 콘트롤러의 단점은 미세한 감각을 살리기 위해 제작비가 많이 들어간다는 것이다. 디지털과 아날로그의 차이점 중에 가장 두드러지는 것은 무엇보다도 조작감에 있을 것이다. 예를들어 플레이어가 4의 힘을 가했다고 했을 경우 10의 힘이 한계인 디지털은 그 힘이 비록 4가 아니더라도 10으로 받아들이게 된다. 반면에 아날로그의 경우에는 1~10까지의(10이 한계라고 했을 경우)입력을 플레이어의 조작에 따라 구분하여 받아들인다는 점이다. 즉, 플라이트 시뮬레이션을 할 경우 아날로그를 선호하는 이유가 여기에 있는 것이다.



쉽고 재미있는 게임제작의 기법

제 4회

필자 : 이동운 (주)주윤전자 프로그래머

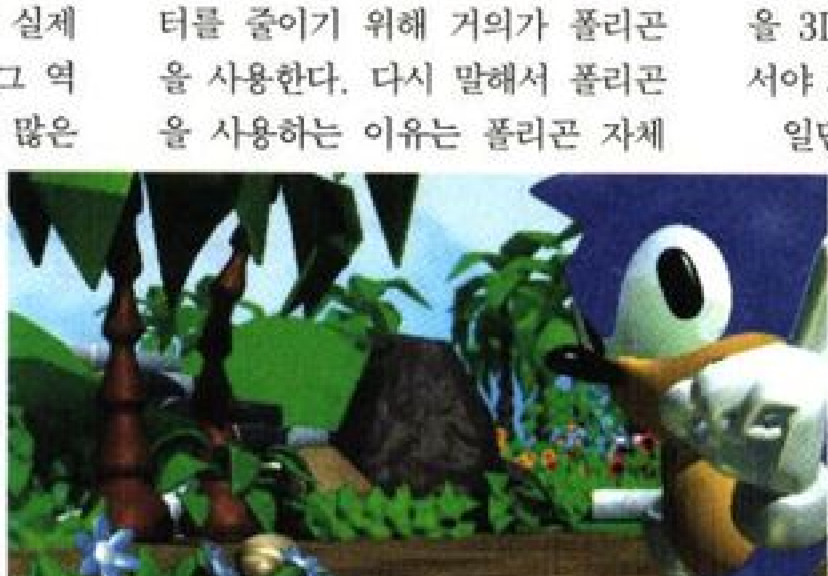
입체적, 사실적으로 보이기 위해 게임에 사용된 방법은 여러가지가 있었는데, 좀 더 아름다운 그래픽으로 무장하거나 수학에서의 벡터 개념을 응용한다든지 하는 방법으로 꾸준한 개선이 있어왔다. 최근 업소용 게임에 폴리곤을 이용한 게임들이 대거 등장하면서 '3D 게임은 폴리곤으로 제작한다'라는 것이 일반적인 방법으로 자리잡게 한 폴리곤이란 무엇이고 이것에 관련된 제작방법은 어떠한 것들이 있는지 간단히 알아보자.

폴리곤이란

지금은 가정용 게임기나 업소용 게임이 일반 게임유저에게 보다 많은 사랑을 받고 있기에 PC 용 게임에서의 폴리곤 이용을 모르는 사람도 의외로 많다. 하지만 실제로는 PC 용 게임들에서의 그 역사(?)가 훨씬 길었고 그만큼 많은 발전을 거듭해왔다.

현재 3D 게임을 대표하는 가장 일반적인 기술이 바로 폴리곤(polygon) 기술이다. 엄밀히 말하자면 우리가 흔히 쓰는 폴리곤은 사실 트라이곤(trigon)이라고 해야지 더 정확한 말이 될 것이다. 왜냐하면 원래 폴리곤은 '다각형'을 뜻하지만 게임에 쓰이는 폴리곤은 열이면 열 모두 '삼각형'을 사용하기 때문이다.

컴퓨터에서 구현하는 대부분의 3D 이미지는 십중팔구 폴리곤이다. 실시간으로 계산하여 생성하는 물체가 아닌 이상, 3차원 데이터를 줄이기 위해 거의가 폴리곤을 사용한다. 다시 말해서 폴리곤을 사용하는 이유는 폴리곤 자체가 3D에 최고로 적합한 기술이어서라기 보다는 데이터량을 줄이고 데이터의 관리를 효율적으로 하기 위해서이다. 오히려 폴리곤을 사용하면 폴리곤과 폴리곤이 이어지는 면에 각이 생겨서 보기에 어색한 이미지가 만들어진다. 하지만 면의 갯수를 늘리거나 여러가지 쉐이딩 기법을 사용하면 이러한 단점을 충분히 보완할 수 있다.



▲폴리곤을 이용해서 쉐이딩 처리를 마친 멋진 소닉의 모습

3D 폴리곤

'폴리곤이 곧 3D다.'라고 생각하는 사람이 많은데, 폴리곤 자체는 그냥 2D이다. 단지 이 폴리곤을 3D 좌표계에서 사용하면 그제서야 3D가 되는 것이다.

일단 폴리곤을 구성하기 위해서는 3개의 좌표가 필요하다. 물론 3D에서 사용할 폴리곤이라면 이 3개의 좌표도 역시 3D 좌표이어야만 한다. 그 과정을 간단히 하면 다음과 같다.

① 3개의 3D 좌표를 우리가 바라볼 시점에 맞추어 2D 좌표로 변환한다. 이 과정에서 무척 간단한 공식이 쓰인다.

② 그렇게 구해진 3개의 2D 좌표를 이어서 삼각형을 그리기만 하면된다.

③ 실제 게임에 쓰이기 위해서 이 삼각형의 안쪽을 채우거나 적절한 질감을 입혀야 하고, 여기에 추가로 광원처리나 쉐이딩 처리를 하기도 한다.

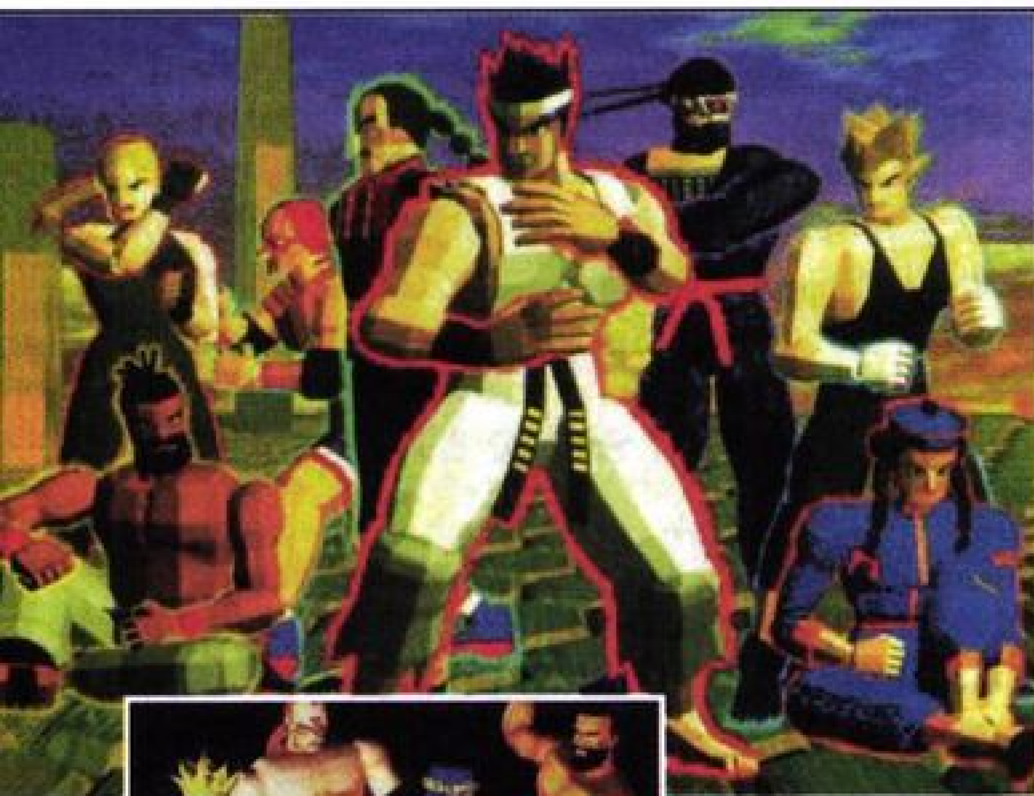
쉽게 얘기하면 지난호에서 예로 들었던 손가락과 고무줄을 생각해 보자.

① 손가락 3개를 이용해서 고무줄을 삼각형으로 만들면 기본적인 폴리곤이 하나 완성된 것이다. 이 때 각 손가락의 위치가 3D 좌표가 되며 손가락이 움직이거나 4개의 손가락을 이용하면 고무줄의 모양은 쉽게 변형된다.

② 계속 같은 자리에서 보면서 연필로 고무줄 모양의 변화를 그려낸다면 움직임 사실적으로 보일 것이다. 그려진 그림은 3D 좌표를 2D 좌표로 옮겼다고 보면 된다.

③ 만약 이 고무줄에 비누거품을 이용해서 삼각형의 비누거품이 있게 한다면 이것이 텍스처매핑이 되는 것이다.

버철 파이터 1에서만 해도 단지 채워진 단색의 폴리곤에 광원 처리만을 했으나 버철 파이터 2 이상부





▲계속 발전하는 그래픽을 보여주는 버철 파이터 시리즈

터는 폴리곤에 질감을 입히고 여러 가지 쉐이딩 기법을 사용했다.

벡터

한 때는 3D 그래픽을 '벡터 그래픽'이라고 불렀을 정도로 3D 그래픽을 위해 필수적으로 알아 두어야 하는 것이 바로 이 벡터이다. 벡터 자체가 3D를 의미하는 것은 아니지만 3D를 하기 위해서는 필수였기 때문이다. 벡터는 고등학교 이상의 학력을 가진 사람이라면 누구나 한번쯤 학교에서 배웠을 것이다. 벡터는 시작점과 방향의 성분을 가진 것을 의미한다.

3D 그래픽에 쓰이는 벡터는 3차원 벡터이다. 폴리곤 그래픽에서의 벡터는 면의 방향, 빛의 방향 및 세기, 시선의 위치와 방향 등 거의 모든 물체에 적용된다. 이런 그래픽적인 요소 외에도 물체의 이동 속도라든가 힘의 강약 등에도 벡터가 쓰인다. 또한 각종 쉐이딩 효과에도 벡터가 쓰인다.

텍스처 매핑

폴리곤의 표면에 질감을 입히는 작업을 텍스처 매핑(Texture Mapping)이라고 부른다. 이 작업은 게임용 그래픽에서는 반드시 필요하면서도 무척 많은 시간을 필요로하기 때문에 속도를 위해 많은 편법을 사용한다. 모든 면에 텍스처를 입히지 않고 필요한 부분에만 텍스처를 입히고, 나머지 면들은 그냥 단색으로 칠해 버린다든가 적절한 눈속임을 통해 속도를 향상시키는 것 등이 그런 것이다.

제대로 텍스처를 입히고자 한다면 3차원 공간상에서 텍스처 이미지를 회전시켜야 하겠지만, 이렇게 하면 많은 시간을 소모하기 때문에 그냥 입히고자 하는 면에 맞추어 텍스쳐 이미지의 모서리를 늘리는 방법을 쓴다. 전자를 퍼스펙티브 매핑(Perspective Mapping), 후자를 리니어 매핑(Linear Mapping)이라고 하는데, 편법인 리니어 매핑 조차도 면의 수가 많아지면 그다지 어색해 보이지 않는다.

폴리곤이 주로 삼각형이기 때문에 텍스처 이미지도 역시 사각형 이미지를 대각선으로 절단하여 사용한다. 리니어 매핑은 그 원리는 단순하나 속도를 위해 적절히 최적화된 기술을 동원해야 한다.

쉐이딩

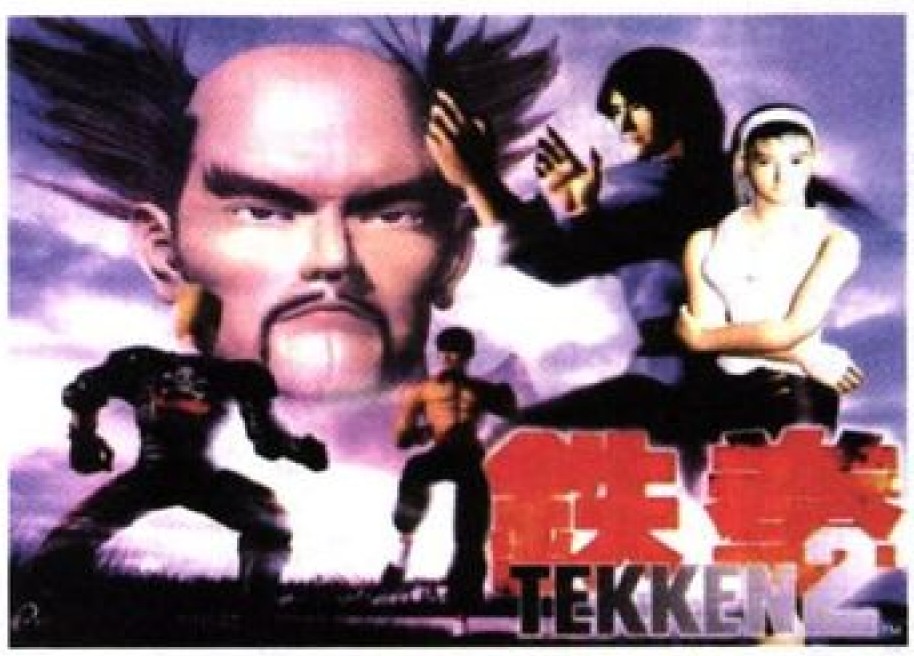
단순히 면을 계산하고 텍스처를 입히는 것으로는 현장감 있는 물체가 생성되지 않는다. 생성된 면의 표면에 적절한 처리를 덧붙여야만 그런대로 현장감 있는 물체가 만들어지는데, 이렇게 면들의 표면을 처리하는 기법을 쉐이딩(Shading)이라고 한다.

1. 플랫 쉐이딩 (Flat Shading)

이것은 생성된 면에 광원을 계산하여 명암을 주는 것이다. 하지만 이것은 명암에 의해 면과 면 사이에 뚜렷이 각이 지는 현상을 보여준다. 초기 폴리곤 게임들은 이것이 오히려 2D와는 다른 멋이라고 여겼지만, 유저들의 눈이 높아짐에 따라 좀 더 사실감 있는 물체를 원하게 되었다(버철 파이터1이 플랫 쉐이딩을 응용한 것이다).

2. 고러드 쉐이딩 (Graud Shading)

플랫 쉐이딩의 단점을 보완한 고러드 쉐이딩은 빛이 적용될 면들의 평균적인 명암을 계산하여 그것을 부드럽게 적용시켜 주는 것으로, 면과 면 사이의 각을 감춰주는 기법이다. 이 쉐이딩은 좀 더 부드러운 면을 생성시켜 주기는 하지만 명암이 평이해지기 때문에 잘 사용하지 않으면 단조로운 이미지가 생성되어 버린다. 철권에 사용된 미첼이나 니나의 허벅지가 고러드 쉐이딩을 응용한 것이다.



▲화려한 영상으로 많은 사랑을 얻은 철권2

3. 퐁 쉐이딩 (Phong Shaning)

고러드 쉐이딩의 단점 중의 하나가 하일라이트와 반사광 등을 처리할 수 없다는 것인데 이것을 가능하게 해주는 쉐이딩 기법이다. 퐁 쉐이딩은 무척 사실적인 이미지를 얻기 위해 복잡한 연산을 필요로 하지만 게임에서 사용하는 퐁 쉐이딩은 일종의 편법이다. 게임에서는 퐁 쉐이딩이 적용될 명암단계를 미리 이미지로 만들어 놓고, 면의 각에 따라 그 이미지 중에 필요한 부분만을 사용하는 방법을 쓴다. 원리상으로 고러드 쉐이딩보다 두배는 느리게 처리되지만 얻어진 효과는 충분히 만족할 만하다.

4. 메탈 쉐이딩 (Metal Shading)

버철 파이터 3와 같은 게임을 보면 표면이 무척 반질반질하게 느껴지는 금속성 명암을 가진 물체가 등장한다. 카게 2P 복장에서 바지라든가 듀랄과 같은 것이 그것이다. 이런 금속성 명암을 가지도록 해주는 쉐이딩 기법이 메탈 쉐이딩이다. 이 메탈 쉐이딩은 무척 눈에 띄는 화려한 효과를 보이기 때문에 획기적인 기술처럼 보이지만, 사실 그 처리 방식은 퐁 쉐이딩과 거의 같은 것이다.

필터링

생성된 이미지를 화면에 표시할 때엔 상황에 따라 몇가지 처리를 해 주기도 한다. 예를 들어 광활한 배경이거나 새벽의 숲속의 경우에는 뿌연 먼지나 안개의 이미지를 넣어서 시야를 흐리가 만들어 준다거나 텍스처 매핑 처리 중에 발생하는 3D 이미지 특유의 거친 점들을 부드럽게 뭉게 준다거나 하는 등의 처리가 그것이다. 이러한 처리를 필터링(Filtering)이라고 한다.

필터링도 역시 많은 시간을 소모하는 작업 중의 하나지만 필터링을 사용했을 때와 그렇지 않을 때의 차이는 무척 크다. 닌텐도 64와 같은 기종은 강력한 필터링 기능으로 라이벌 기종인 새턴이나 플레이 스테이션보다 훨씬 부드럽고 깔끔한 이미지를 나타내 주는 것이 가능하다.

다음호에서는 폴리곤과 관련된 다른 기법을 알아보기로 한다

이달의 명장면

이달의 명장면도 만만치 않을걸!

**파워 업 뮈죽박죽퀴즈만이 존재하는 것은 어림없다.
과감히 이달의 명장면의 존재를 레벨 업 시켰습니다.
이제부터는 여러분들의 가슴 조이는 확률도 델 하실 겁니다.
바뀐점이라는 게 과연 무엇일까?**

1. **입선작들이 5위에서 8위까지 당선확률 60% 상승**
2. **챔프점수도 파워 업**
3. **1페이지에서 2페이지로 대폭 채인지**

비가 부슬부슬 내릴 때면 여러분들이 뼈 사이사이 스며드는 은밀한 바람의 영향속에 힘든 나날을 보내고 있을그대에게 옥! 빠떼루 줘야 합니다. 정신차리고 이달의 명장면 코너가 8위로 늘어나자 곳곳에서의 함성이 들려오는 듯합니다. 필시 안뽑아주면 끝장이라는 등 엄청난 협박의 글을 써 보내주신 분들 어찌할 바를 모르고 주저하고 있는 담당자, 이 모든 것이 추운 겨울을 알리는 신호탄일까요?

이달의 1위는?

1위/ 짬뽕의매력!

비디오테입 120분을 완벽하게 다 편집해 보내 주셨습니다. 그리고최신게임의 재미있고 멋진 장면만을 골라 20타이틀을 보내셨고 게임 하나하나마다 본인의 사양이 담긴 사연도 동봉하신 것을 감안 하여 1위로 선정합니다. 사진은 『버닝로드』 『마하 GO! GO! GO!』 『크래쉬 벤디쿠트』 『스타 글래디에이터』에서의 재미있는 장면입니다.



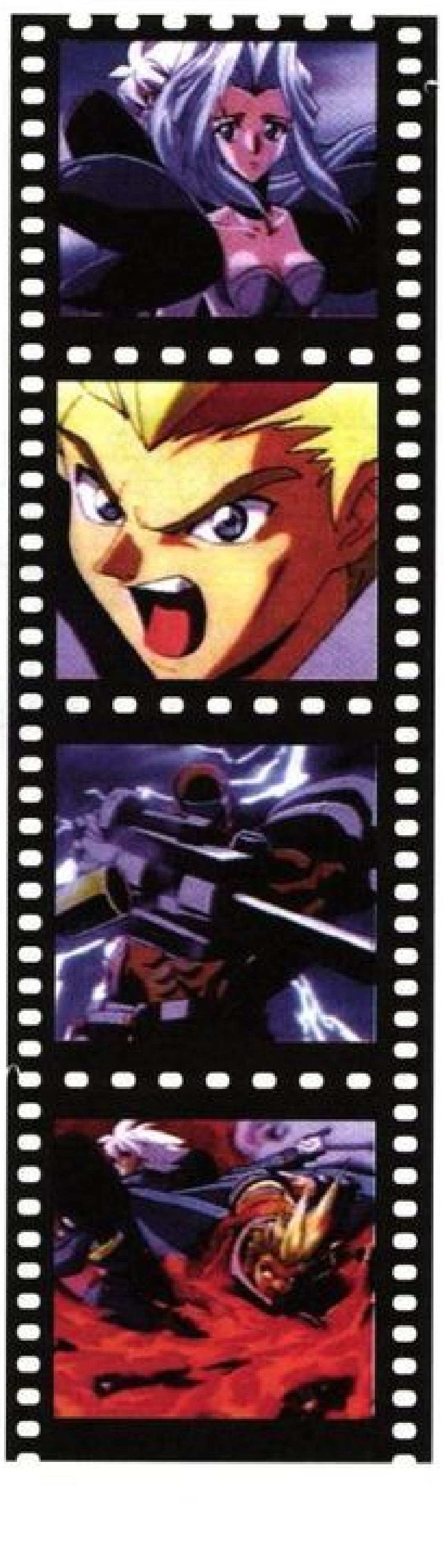
이달의 2위는?

2위/사이킥 포즈

타이토의 기대작이었던 아케이드의 사이킥 포즈가 소리소문도 없이 PS로의 이식이 감행되었고 발매후 많은 인기를 얻고 있는 중입니다.

화려한 오프닝은 이 게임의 주도적인 역할을 하고 있으며 3D 유한 공간에서 벌어지는 초능력 결투가 참 볼만한 게임입니다.

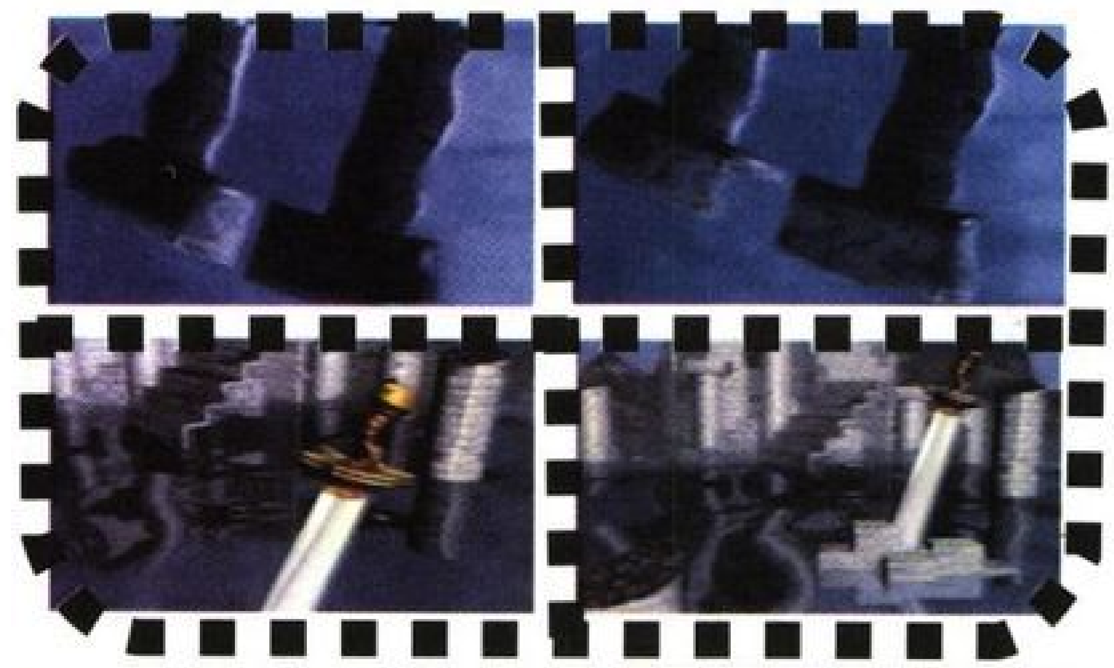
박민규



이달의 3위는?

3위/ 반달 하츠

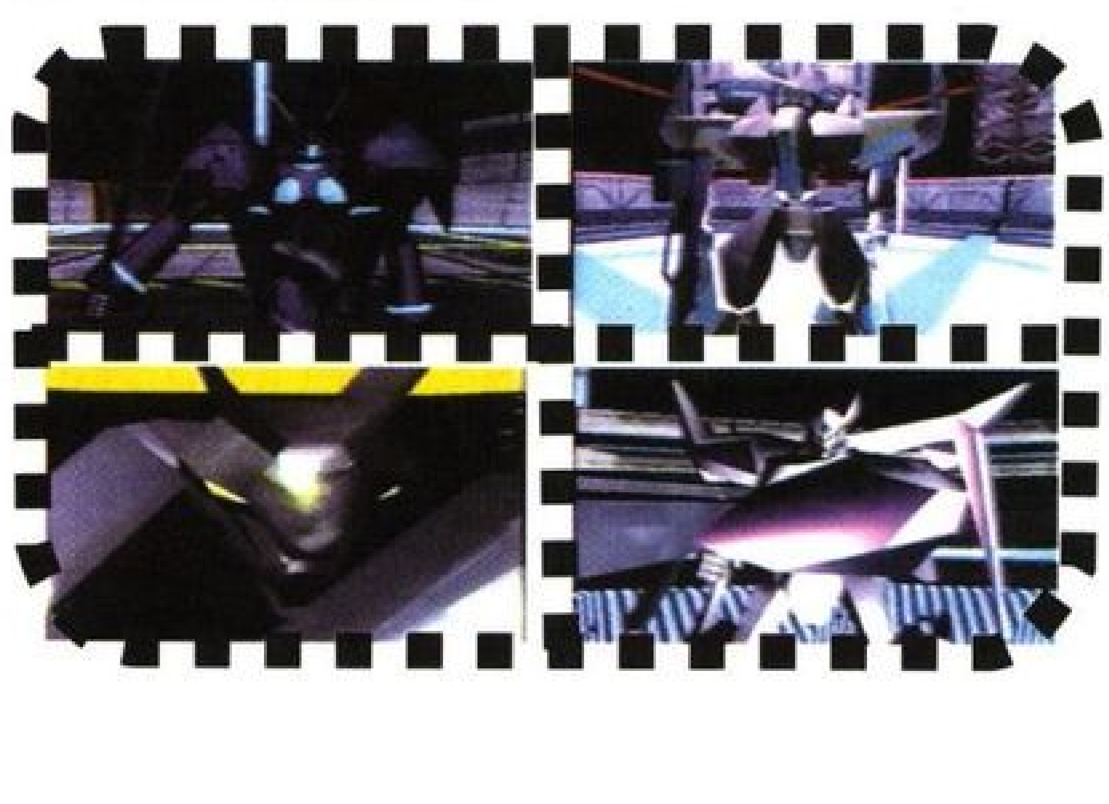
코나미에서 내놓은 RPG 게임. 폴리곤 처리로 시각의 입체감을 추구하였고 이 게임에는 오프닝과 사이사이 음악의 보이스는 불어로 특이한 점을 보여준 게임이다.



이달의 4위는?

4위/메가튜트 2096

로보트 전사들이 격렬한 격투를 벌인다. 각 로보트마다의 특이한 동작 하나하나가 게임의 재미를 돋구어 주는 것이 장점인 게임. 인간들의 격투에 지친 유저들에게 한번쯤은 권할 만한 게임이다



이달의 5위는?

5위/블루 시드

오프닝에서부터 풍기는 액션성은 과히 뛰어나다고까지 말할 수 있다. 새턴으로는 처음으로 카드 RPG 게임이라는 장르에 새롭게 도전한 작품이었던 만큼 신선함과 재미를 동시에 느낄 수 있는 게임이다.



이달의 6위는?

6위/루나 더 실버스타

MEGA-CD 용으로 나왔던 게임으로 작품제작사인 세가가 SS에 이식을 하였다. 중간중간 나오는 비주얼이 마음에 드는 부분일 것이다. 이제 곧 SS에도 루나 시리즈가 이 이후에 몇차례 이식이 된다던데 기대가 되겠죠?



이달의 7위는?

7위/엔젤 크래피티

천사들의 귀여운 모습을 볼 수 있는 게임이다. PS 용으로 발매되었고 미소녀 들이 잔뜩 출연하는 만큼 기쁨도 2배!



챔프 코믹상!!!

이달의 코믹상

12월호부터는 게임속의 재미있는 장면 등을 보내주시면 챔프 코믹상에 등록이 되며 챔프점수 1000점을 드립니다. 그리고 보내실때 「나는 코믹상에 응모했다!」라고 표기해 주십시요. 여러분의 많은 참여 바랍니다.

타이틀:『섹시 파로디우스』



파로디우스의 시리즈 중 가장 늦게 발표된 작품입니다. 기존의 캐릭터를 보다 웃기게 표현하려고 하는 의도가 엿보였으므로 코믹상으로 올립니다.

머리가 좋으면 명장면이 태어날까?!

이달의 명장면' 코너는 그리 어렵지 않습니다. 남녀노소 불문하고 응모할 수 있으며 폭도 다양한 애니메이션, 게임, CG로 나뉘어져 있습니다. 언제라도 늦지않게만 보내주세요. 상품도 고정되어 있지 않고 원하는 기종의 소프트를 받으실 수가 있습니다. 이번달에는 신현덕군이 영예의 1위를 차지하여 PS 소프트를 받게 되었습니다. 다른 분들에게는 챔프점수 500점식 드리겠습니다.

보내실곳
우편번호 140-133
서울시 용산구 청파동 3가 29-16
온민빌딩 2층
월간 게임챔프『이달의 명장면

게임챔프 퀴즈 응모 및 당첨자 안내

전화로 응모해 주세요!!

700-2377

누구나 새턴과 플스의 주인공이 될 수 있다!

1. 도전! 퀴즈 챔프

그 동안 "고바위의 뒤죽박죽 퀴즈"를 사랑해 주신 모든 독자 여러분에게 뜨거운 인사를 드립니다. 저희 게임챔프에서는 여러분에게 보다 쉽고 알찬 퀴즈를 제공하기 위해서 ARS(700-2377)를 이용해서 제공하고 있습니다.

더욱 선물도 푸짐해진 도전 퀴즈 챔프, 지금 여러분의 도전을 받습니다.

초급 전화로 푸는 게임퀴즈.. 정말로 즐거운 거야! 오 예!!

1. 닌텐도 64용 슈퍼마리오64. 자.. 그럼 다음 캐릭터 중 이 게임에 등장하는 캐릭터는 누구일까요?
❶ 아돌 ❷ 송백정
❸ 빈센트 ❹ 마리오

2. 게임의 이름을 알아맞춰보세요!! "이 게임은 지난 10월 25일 발매된 게임으로 새턴용 그리고 MEGA-CD(메가씨디)용으로 컨 버전된 게임입니다." 무엇일까요?
❶ 아레나 ❷ 루나 더 실버스타 스토리
❸ 이스 천공의 요새 ❹ 파일럿 윙스64

3. 이 게임은 세가사의 작품으로 플레이어가 여러 여성 캐릭터에게 신뢰도를 얻으며 인기관리를 하는 것이 목적입니다. 장르는 시뮬레이션 어드벤처인 이 게임의 이름은 무엇일까요?
❶ 사크라 대전 ❷ 페다 리메이크
❸ 파이팅 바이퍼즈 ❹ 소닉 더 헤지혹

4. 닌텐도64용 게임입니다. 수상 스포츠의 진면목을 보여준 게임의 이름은 무엇일까요?
❶ 슈퍼 마리오 RPG ❷ 마리오 카트64
❸ 세가랠리 플러스 ❹ 웨이브 레이스64

5. 국내 게임지를 대표하는 게임 잡지. 게임챔프.
게임챔프는 지금 몇 살일까요?
❶ 1살 ❷ 20살 ❸ 4살 ❹ 30살

6. 버철파이터2에서 사라와 잭키의 숨겨진 스테이지에 대한 설명입니다. 다음 중 바르게 된 것은 어느 것일까요?
❶ 번개가 치는 콜롯세움이다
❷ 강을 떠나니며 싸운다.
❸ 귀뚜라미가 우는 조용한 산속
❹ 여자의 비명소리 그리고 버파2 포스터가 벽에 붙어있다.

중급 이 퀴즈, 친구에게 맡기고 전화기 들고 잠을 자버렸던 거~야

1. 어클레임의 작품으로 현재 3탄까지 등장한 이 게임은 특이하게 "피니쉬"라는 필살기가 존재합니다. 마지막 일격으로 잔인하게 상대를 다운시키는 이 게임의 이름은?
❶ 모탈컴뱃 ❷ 버철파이터
❸ 철권 ❹ 데드 오어 얼라이브

2. 93년 말에 발매된 화이어 엠블렘. 이 게임은 당시 드물게 24메가라는 대용량으로 게임이 등장했었는데요.. 그럼, 이 작품의 부제는 무엇이었을까요?
❶ 슈퍼 빠떼루 ❷ 문장의 수수께끼
❸ 우주소년 아톰 ❹ 태양의 가면

3. 다음 보기 중 스퀘어사의 작품이 아닌 것은?
❶ 부시도 블레이드 ❷ 파이날 판타지7
❸ 드래곤 퀘스트 ❹ 토발no. 1

4. 다음 보기 중 영화를 게임으로 만든 것이 아닌 작품은 어느 것일까요?
❶ 로보캅 ❷ 트루라이즈
❸ 토이 스토리 ❹ 버철 온

5. "허드슨사"라고 하면 봄버맨 시리즈로 유명하죠.
그럼, 다음 보기 중 허드슨의 작품이 아닌 것은 무엇일까요?
❶ 신 도태랑전설 ❷ 천외마경
❸ 유나 ❹ 철권2

6. 조금 있으면 7탄이 등장하는 파이널 판타지 시리즈. 정말 최고의 명작게임입니다. 그럼, 파이널 판타지 5가 슈퍼컴보이에 이식이 되었을 때 용량은 몇 메가일까요?
❶ 12M ❷ 16M
❸ 32M ❹ 48M



상급 얼마 남지않은 뒤죽박죽 퀴즈(700-2377)를 클리어할 수 있게~~ 해 주오!

1. 정말 기대되는 게임 "마리오 카트64". 이 게임의 전작인 "마리오 카트"는 "슈퍼 마리오"에 등장하는 캐릭터들이 조그만 오토바이를 타고 질주하는 게임이었습니다.자.. 그럼 이 게임을 처음 발매된 기종은 어느 것일까요?
❶ 슈퍼컴보이 ❷ 슈퍼 알라딘보이
❸ 게임보이 ❹ 새턴

2. 원시인들의 대항연 "스노우 브루스"와 같은 형식의 게임으로 돌맹이를 주무기로 여자친구를 구한다는 스토리죠. 이 게임의 이름은 무엇일까요?
❶ 바블 보블 ❷ 스노우 브루스
❸ 죠 앤 맥 ❹ 팡! 팡!

3. 워크래프트2는 어느 기종의 소프트일까요?
❶ 새턴 ❷ 플스
❸ 슈퍼컴보이 ❹ IBM-PC

4. 류와 켄이 등장하는 게임하면 스트리트 파이터입니다.
이번에 외전형식을 띤 스트리트 파이터가 나오죠. 이 게임를 제작한 회사의 이름은 어디일까요?
❶ 타카라 ❷ 스퀘어 ❸ 캡콤 ❹ 세가

5. 스퀘어에서 제작한 반숙영웅! 계란이 주무기(?)가 되는데 … 이것이 없으면 반숙은 되지 않습니다. 그렇다면 반숙에 필요한 것은 무엇일까요?
❶ 몽달귀신 소환 ❷ 달갈귀신 소환
❸ 으뜸패 ❹ 물과 기름

6. 이 게임의 주인공 이름은 "에이지". 타카라에서 또다시 3탄을 내놓았습니다. 30명이라는 막강한 캐릭터들을 이끌고 다시 컴백한 이 게임의 이름은?
❶ 철권 ❷ 버철파이터
❸ 투신전 ❹ 월드히어로즈

7. 버철파이터 캐릭터 중 라우의 딸이 있는데 다음 보기 중 누구일까요?
❶ 박쥐연 ❷ 듀랄
❸ 춘리 ❹ 파이

8. 아케이드 게임. 경찰과 관련. 3명의 캐릭터. 전국전승 파이널 파이트의 분위기. 기둥을 들고 휘두른다. 여자1명 남자 2명이다. 그리고 각각의 고유필살기가 존재한다.
❶ 언더 커버 캅스 ❷ 로보캅2
❸ 컴배트 라이브스 ❹ 소울 에지





■이달의 당첨자

1위 플레이 스테이션 -1대

700-2377 플로우 차트

1. 뒤죽박죽 게임퀴즈 응모
2. 도전 텔레파시 퀴즈 응모
2. 뒤죽박죽 게임퀴즈 당첨자 발표
3. 전화로 듣는 게임챔프

12월호 정답

▶초급 : 2,2,3,1,3,4,1
▶중급 : 3,2,4,3,3,4,2,3
▶상급 : 2,3,3,○,3,4,4,3

당황해하는 담당자의 기쁨반 슬픔반의 한숨소리 퓨~~휴

어느덧 뒤죽박죽 퀴즈가 드디어 여러분의 느낌에 팍팍 다가오도록 개편을 단행했사옵니다. 아무리 험난한 퀴즈가 있다고 하여도 나는 눈물을 흘리지 않을리라. 그러한 여러분의 어우성에 담당자로서는 머리 깊은 곳의 뇌를 쥐매며 지금의 상황까지 도달하였답니다. 이제부터라도 쉽게 쉽게 풀어보자구요. 그래도 만만치 않아~~!

게임챔프 퀴즈 응모 및 당첨자 발표

플스를 그냥...드립니다!!

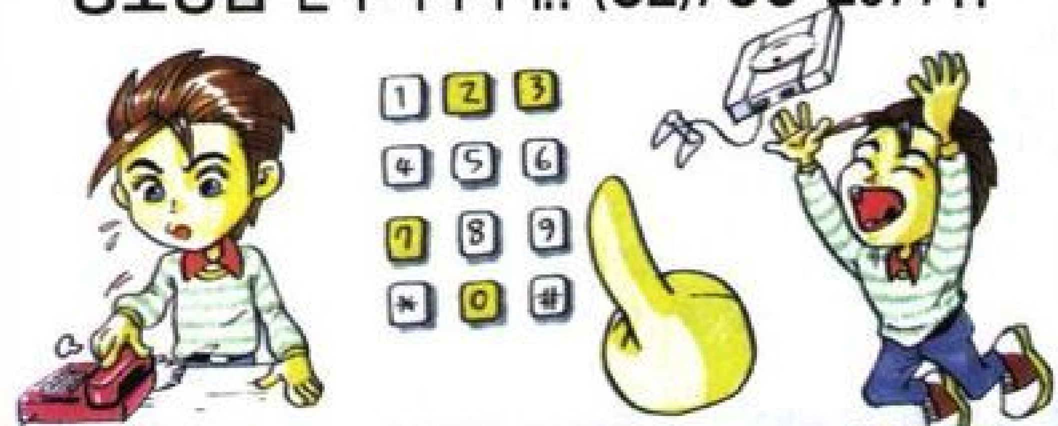
전국 700-2377

이제.. 여러분에게 더 이상의 선택은 없습니다.. 그간, 번거롭게 엽서로 퀴즈를 응모했던 여러분에게 아주 획기적인 소식을 하나 알려드립니다.

더욱 쉽게 다양해진 "뒤죽박죽 게임퀴즈"를 이젠 전화로 응모할 수 있습니다.

그 번호는 700-2377!! 이 번호로 들어가면 문제를 풀 수 있고, 여러분의 당첨 여부도 확인할 수 있습니다..

응모방법 전국 어디서나.. (02)700-2377!!



1. 전화기를 들고..
2. 700-2377로 전화를
3. 와!! 플스에 당첨.. 으윽

시 상

1등 1명 : 플레이 스테이션
2등 2명 : 미니 컴보이 각 한 대
3등 3명 : 플스 CD
4등 5명 : 챔프 점수 500점

당첨자 발표

700-2377로 전화를 걸어 3번 버튼을 누른 후 확인하십시오!

2.도전 텔레파시 퀴즈

새턴타기 텔레파시 퀴즈! 응모는 700-2377로!!

또 파워 업했습니다. 그리고 바뀠습니다.

그간 여러분의 뜨거운 사랑을 받아왔던 '도전 텔레파시 퀴즈'를 이제 전화 한 통으로 받을 수 있게되었습니다. 물론 당첨자 발표도 전화로 들을 수 있습니다. 그간 애독자 엽서 순위를 맞추었던 텔레파시 퀴즈의 문제가 'TOP GAME RANKIG' 순위 맞추기로 바뀌었습니다.



■문 제

96' 기대 소프트 TOP 10에서 1위를 차지할 게임의 이름을 알아 맞추어 보십시오.

1. 파이널 판타지 7
2. 버철 화이터 3
3. SFC 드래곤 퀘스트 3
4. 드래곤 퀘스트 7

■응모방법

1. ARS : 전화 700-2377을 건 후 2번을 눌러 참여한다.
2. 엽 서 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 203 텔레파시 퀴즈 당첨자 앞

■발 표

전화 700-2377을 건 후 3번을 눌러 확인 혹은 다음 호 게임챔프

■시 상

1등(1명):새턴
2등(1명):최신 새턴 CD
3등 (5명):IBM-PC 게임

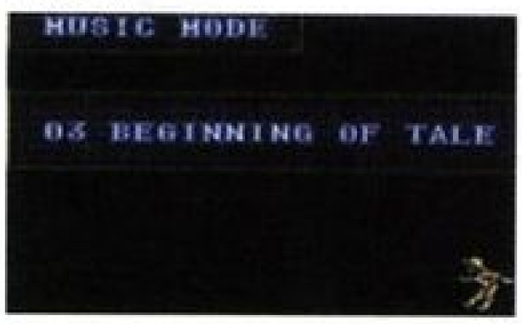


이 코너에서는 챔프에서 제공하는 금단의 비법과 독자 여러분이 보내 주시는 금단의 비법을 소개해 드립니다. 독자 금단의 비법으로 채택된 여러분에게는 챔프점수 800점씩을 드립니다

플레이스테이션

전설의 오거배틀
숨은 맵 출현!

SFC용의 사운드 테스트와 숨은 맵을 찾는 비법이 PS용에서도 발견됐다. 주인공의 이름을 입력하는 화면에서 「MUSIC/ON」을 선택하면 뮤직 테스트를 즐길 수 있다. 동시에 이름 입력 화면에서 「ファイアクレスト」라고 입력하면 「드래곤즈 해븐/ドレゴンズヘブン」이라는 숨겨진 맵에서 플레이할 수 있게 된다.



[MUSIC/ON]을 입력하면 좋아하는 곡을 선택해서 들을 수 있다



숨은 맵에 등장하는 적은 상당히 강력하다

여신이문록 페르소나
SP회복!

어떤 던전의 계단이든지 반드시 꺾어지는 코너가 있기 마련. 여기에서 계단을 왔다갔다 춤을 추듯이 반복하면 악마가 출현하지 않기 때문에 SP를 회복할 수 있게 된다. 때문에 긴 던전 중에서 SP가 소모되어 체력이 떨어질 걱정을 하지 않아도 된다. 때문에 계단만 근처에 있으면 OK!



시간이 좀 걸린다는 것과 귀찮다는 것이 이 비법의 결점. 도중에 포기하지 말고 확실하게 SP를 회복해 두자!

스타 글래디에이터
재빠른 컨티뉴

패하면 컨티뉴해도 캐릭터 선택 화면이 되기 때문에 그때마다 게임이 중단되어 이것이 계속 반복되면 점점 짜증이 나기 마련.

하지만 같은 캐릭터로 재도전하는 사람은 이 지루한 로드 시간 없이 그대로 컨티뉴할 수 있다. 그 방법은 셀렉트 버튼을 누르면서 컨티뉴하는 것. 이것으로 캐릭터 선택 화면으로 가지 않고 그 상태 그대로 컨티뉴할 수 있게 된다.



로드 시간을 기다리지 않고 즐겁게 플레이하자!

스타 글래디에이터
다크 모드 & 월 모드

다크 모드(DARK)를 배틀이 시작하기 전의 캐릭터 표시 화면에서 L2, R2, 방향키下를 화면이 바뀔 때까지 계속 누르고 있으면 화면 전체가 어두워진다. 이 모드에서는 각 캐릭터가 지닌 무기의 빛이나 공격시의 섬광만이 보이기 때문에 좀 색다른 기분으로 플레이할 수 있다. 월 모드(WALL)는 아케이드 모드를 한번 클리어하고 옵션의 WALL을 ON으로 하면 스테이지의 주위에 보이지 않는 벽이 생겨 링 아웃이 되지 않는다. 이 두개의 비법은 아케이드 모드에서도 공용된다.

블러드(Blood)의 기술 커맨드

기술명	커맨드
디센트 브레이	→+□ 버튼
와이드 슬래쉬	→+△ 버튼
서드 팡	→+○ 버튼
소울 크라쉬	↘+□ 버튼
사이렌트 볼텍스	↘+△ 버튼
어설트 팡	↘+○ 버튼
다크 서프라이즈	↓↘→+□ 버튼
라이싱 트루네이드	↓↑+□ 버튼
파이털 엣지	↓↓↓+□ 버튼
데스 서클	←←+△버튼
크리미널 러슈	→+△, □, □ 버튼
아이언 피스트	←→+○ 버튼
볼 터클	←↙↓↘→+○ 버튼
이빌 스톰	←↙↓↘→+○, △ 버튼
페이크 브레이드	→←+□ 버튼
크림존 포스	→↘↓↙←+□와 △버튼 동시



환상적인 대전을 즐기자!



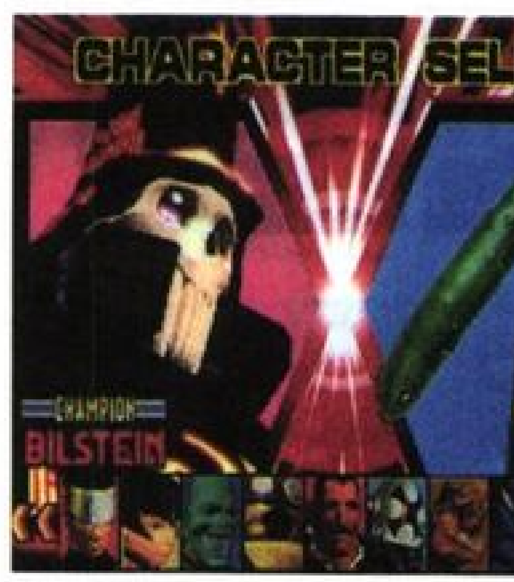
보이지 않는 벽. 이건 판토마임이 아닙니다

스타 글래디에이터
카파&빌슈타인 출현 방법!

캐릭터 선택화면에서 셀렉트를 누르면서 커서를 고아(GORE)에게 맞춰 G, K, G, K, A, A, A, B, B, B의 순으로 버튼을 눌러 최후의 G와 K를 동시에 누른다. 이때에 주의할 것은 셀렉트를 누른 상태에서 커서를 고아에 맞추는 것이다. 이 때 고아의 왼쪽에 화살표가 나오면 성공! 커서를 오른쪽으로 이동시키면 빌슈타인이 플레이어로서 출현한다. 빌슈타인을 출현시킨 후에는 카파(KAPPAH). 이번에는 커서를 하야토(HAYATO)에 맞추고 K, A, B, A, G, A, B, A, K, A로 입력하고 G와 B를 동시에 누르면 하야토의 왼쪽에 화살표가 생긴다. 이 때 커서를 왼쪽으로 움직이면 카파가 출현한다. 때문에 카파를 사용하려면 빌슈타인을 출현시키는 것이 필수 조건이 된다.



셀렉트를 누르면서 커서를 맞춘다



커맨드 입력에 성공하면 화살표가 나타나 빌슈타인을 사용할 수 있게 되며 이 상태에서 카파도 출현시킬 수 있다

사이킥 포스

키스(KEITH)출현방법

아케이드용에서는 게임을 시작할 때에 스타트 버튼을 계속 누르면 간단히 출현하는 키스가 PS용에서는 일정 커맨드를 입력하지 않으면 출현시킬 수가 없다.

우선 스토리 모드에서 랭크 설정을 하드 이상으로 하고 모든 캐릭터를 클리어해야 한다. 약간 어렵지만 컨티뉴는 몇번이고 상관없이 클리어하기만 하면 된다. 전원의 엔딩을 보고나서 게임을 시작하면 캐릭터 선택 화면에 키스가 등장한다. 클리어한 데이터를 메모리 카드에 세이브해두면 그 다음부터는 언제라도 키스를 선택할 수 있게 된다.

초능력 기술명	커맨드	게이지 소비량
브리지트 랭스	←→약	30%
브리지트 스파인	←→강	35%
브리지트 프리즌	←↙↓↘→강	40%
브리지트 쉘	방향키 일회전 약	50%
브리저드 토스	←→→강	60%



언제라도 KEITH를 사용할 수 있다!

박경환/경북 경주시 성거농 640-6

와이프 아웃 XL

숨은 클래스의 숨은 머신

우선 「VENOM」 클래스의 타론 즈리치와 사가머서, 「VENOM」 클래스의 벌퍼라이소와 페네시아 파크, 「RAPIER」 클래스의 가레듀 유럽과 오딧서키즈의 3개의 클래스 6개의 서키트에서 금 메달을 획득하면 레이스 타입에 ChallengeI이 추가된다. 여기에서 6개의 서키트에서 1위하면 레이스 클래스 「PHANTOM」이 추가된다. PHANTOM의 두개의 서키트에서 1위를 하면 이번에는 레이스 타입의 ChallengeI이 ChallengeII로 변한다. 여기에서 8개의 서키트에서 모두 1위를 하면 새로운 「PIRANHA」라는 팀이 생긴다.



최강의 팀 「PIRANHA」

삼성새턴

투신전URA

보스 캐릭터와 숨겨진 캐릭터 사용하기

타이틀 화면에서 B,Z,X,Y,C로 입력하면 커서가 황금색인 울프가 나타나고 A,Z,C,Y,B,Y로 하면 황금색의 커서가 파란 색으로 바뀌게 되고 A,Y,C,X,B,Z로 입력하면 파란 색에서 빨간 색으로 변하게 되면서 쇼와 버밀리온을 사용할 수 있게 된다.



평소에는 등장하지 않는 두명의 숨겨진 캐릭터를 사용할 수 있다

투신전URA

숨겨진 옵션

게임을 클리어하고 엔딩을 본 후 옵션의 항목에 커서를 맞추고 L과 R을 누르면서 스타트 버튼을 누른다. 그러면 숨겨진 옵션이 출현한다. 링 주위에 벽이 생기거나 무적이 되는 등 가지수도 상당히 많다.



엔딩 후 이 상태에서 커맨드 입력



엄청난 옵션들이 출현

투신전 URA

볼프와 투신병 사용하기

타이틀 화면에서 A,B,Z,X,Y,C의 순서대로 누르면 제목이 빨갛게 변하면서 볼프와 투신병을 사용할 수 있게 된다.

송원용/경기도 성남시 분당구 구미동 무지개마을 건영APT 310-1402

신비의 세계 엘하자드

옵션 추가

8개의 엔딩을 모두 보면 마지막에는 「엔딩 올 클리어」라는 글자가 나타나게 된다. 이 상태에서 타이틀 화면으로 돌아가서 「NEW GAME」을 선택하면 「CG 모드」, 「MUSIC MODE」, 「MOVIE MODE」 등 3가지 모드가 추가된다. 마치 모든 엔딩을 본 사람만을 위한 서비스 같은 느낌을 주는 모드들이다.



모든 엔딩을 다 보면 화면 위에 「올 엔딩 클리어」라는 글자가 나타난다

스트리트 파이터 제로2

서바이벌 모드의 신 코스

서바이벌 모드를 선택해서 캐릭터를 결정할 때 L버튼을 누르면서 결정하면 L코스로! R버튼을 누르면서 결정하면 R코스에서 플레이할 수 있다.

이 두 가지 코스는 적이 출현하는 순서가 보통 서바이벌 모드와는 다르다.



L코스의 마지막은 진 고우키와 싸우게 된다

알버트 오딧세이 외전

올리비아의 실종

알버트 오딧세이에는 3가지의 서브 시나리오가 있다. 이번에는 그 중 두가지를 소개하도록 한다.

우선 마이센트에 도착하면 랑 후작의 저택에 방문하도록 하자. 그러면 저택으로부터 나오는 소녀와 엘다가 부딪히게 된다. 그 후 공작에게 말을 걸면 올리비아라는 후작의 딸을 찾아달라는 의뢰를 받게 된다. 그 후 역사의 묘장 북동쪽에 있는 숨겨진 폐허로 가서 철거인을 쓰러뜨리고 올리비아를 데리고 돌아오면 후작으로부터 「싱글벙글 카드(にこにこカード)」를 받을 수 있다. 이 카드를 가지고 있으면 무기상이나 도구상에서 보통 20퍼센트 정도 싼 가격에 구입할 수 있게 된다. 다만 폐허로 가기 전에 아그나스로 가면 이 서브 시나리오는 없어지게 된다.

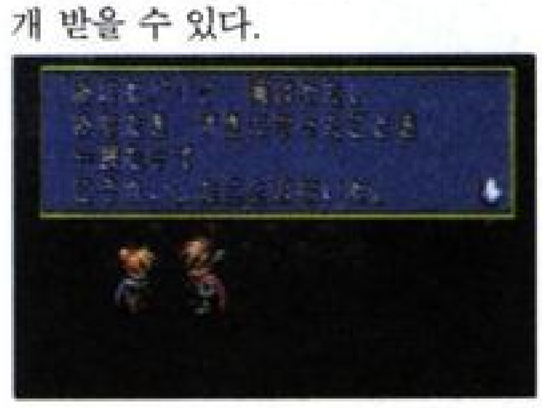


폐허에서 철거인과 싸우게 된다

알버트 오딧세이 외전

에카의 고민

팔가스타를 지키는 4대 성탑 모두를 공략하고 소라스 거리의 교회에 있는 레오스를 만나러 가면 또 다른 서브 시나리오가 시작된다. 하지만 이 서브 시나리오는 별다른 이동도 없이 종료되게 된다. 종료 후 레오스에게 말을 걸어 보면 아레프의 패 2장과 미라클 망고를 5개 받을 수 있다.



에카의 고민이 그려지게 된다. 이 시나리오는 꼭 체크하도록 하자!

토어 – 정령왕기전
2인 동시 플레이 가능!

원래 1인용이지만 2P 플레이어가 등장하는 비법이 공개되었다. 우선 무기 선택화면에서 1P 콘트롤러의 X와 L을 누른다.

그러면 2P 콘트롤러로 조작 가능한 반투명한 주인공이 나타나게 된다. 다만 2P 측에서는 정령을 부를 수 없다.

투신전 S
대두 모두

대두 모드는 흔히 말하는 머리가 큰 캐릭터가 등장하는 모드로 투신전S 역시 이 모드가 존재한다.

방법은 모드 선택화면에서 L과 R을 누르면서 모드를 결정하면 된다.

랑그릿사3

새로운 오프닝을 보자

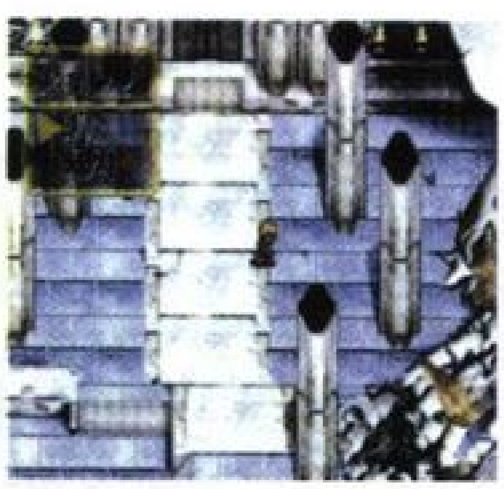
전원을 켜면 오프닝이 나올 것이다. 오프닝이 끝난 후에 PRESS START BUTTON이라고 나올 때 A+B+C를 누르면 또다른 오프닝이 나온다.

최성운/경기도 남양주시 화도읍 창현리 금강주택 3-335

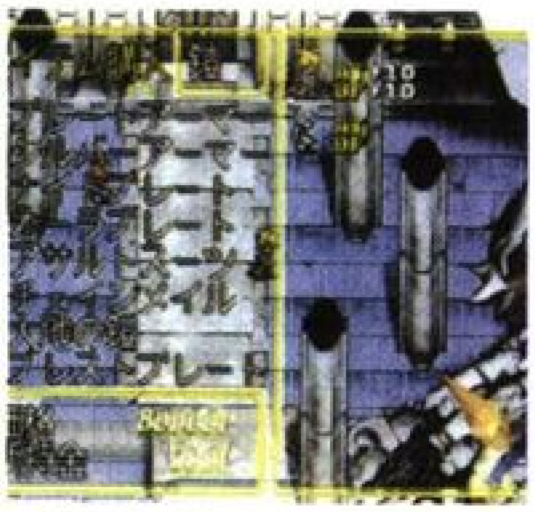
랑그릿사3
숨겨진 상점에의 초대

편성 화면의 커맨드 중 상점의 「구입(購入)」에 커서를 맞추고 Y, A, 하, X, B 순으로 버튼을 눌러보자.

그러면 '삥뽕'소리와 함께 게임에 등장하는 대부분의 아이템을 살 수 있다.



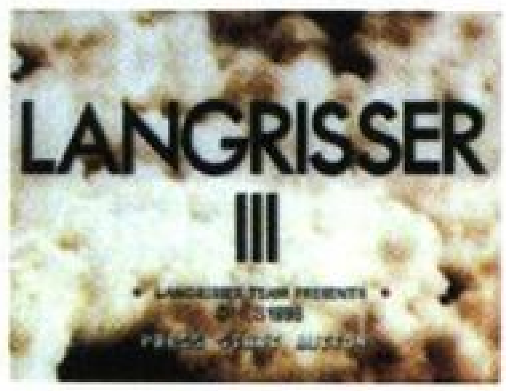
사진처럼 구입에 커서를 맞춘 후 커맨드를 입력하자



그러면 엄청난 양의 물품들을 팔고 있는 것을 볼 수 있다

랑그릿사3
사운드 테스트와 시나리오 셀렉트

타이틀 화면에서 Z, A, Y, 좌, X, 우, C의 순서로 버튼을 누르면 사운드 테스트 모드로 들어갈 수 있다. 그리고 로드를 선택한 후 파일 셀렉트 화면에서 맘에 드는 파일에 커서를 맞춘 후 오른쪽, X, 왼쪽, Y, A 순으로 버튼을 누른 후 다시한번 그 파일을 선택하면 한번 클리어한 시나리오를 자유롭게 선택할 수 있다.



「PUSH START BUTTON」 표시중에 커맨드를 입력하면 된다



이 화면에서 커맨드를 입력하자



캐릭터의 레벨은 그대로 지금까지의 시나리오를 다시할 수 있다

닌텐도 64

웨이브 레이스64
돌고래 타기!

우선 스코어 어택의 돌핀 파크를 선택한다. 그리고 모든 방법을 동원해서 전체 링을 클리어하면 골인할 때에 돌고래가 우는 소리를 들을 수 있다. 이후 챔피온 쉽의 노멀로 워밍업을 고르고 3D스틱을 밑으로 당기면서 머신을 선택하면 돌고래를 탈 수 있게 된다.



돌고래 파크를 클리어한 후 워밍업에서 3D 스틱을 밑으로 내리면서 머신을 고른다



돌고래를 타는 재미도 만끽할 수 있다

웨이브 레이스64
숨겨진 클래스 출현!

챔피온 쉽에서 모든 클래스를 클리어하면 선택할 수 있게 된다. 이것은 코스를 역주하는 초상급 클래스이다.



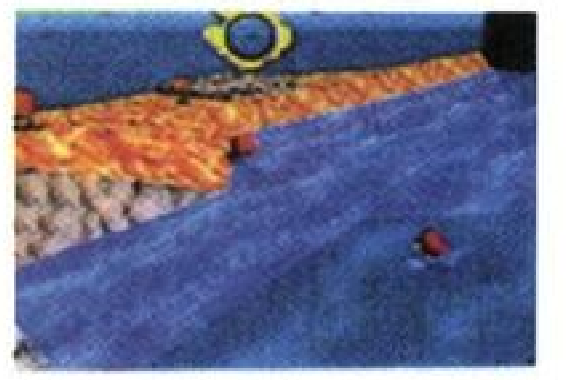
엑스퍼트(エキスパート) 밑에 4번째 클래스가 보인다. 이름은 리벌스(リバース)



코스가 지금까지와는 다른 것으로 라이벌의 속도도 물론 굉장히 빠르다

슈퍼 마리오64
산의 바깥 세상 구경하기

「높은 산」 스타트 지점의 왼쪽에 있는 경사진 면으로 가서 달려내려온다. 그러다가 경사진 곳에서 넘어지면 3D스틱을 산 위쪽 방향으로 꺾으면서 A버튼을 연타하자. 그러면 경사진 면을 미끄러져 내려가면서 산의 바깥세상으로 갈 수 있다.



산의 바깥 세상이 연못으로 나와버렸다

슈퍼 마리오64
테레사의 목소리가 들린다

성의 2층에 계단이 있는 방에 가서 금방 나오자.

그리고 「추운 산」의 입구가 있는 방에 들어가 그림 앞을 지나가면 어디선가 적 캐릭터인 테레사의 목소리가 들려온다.

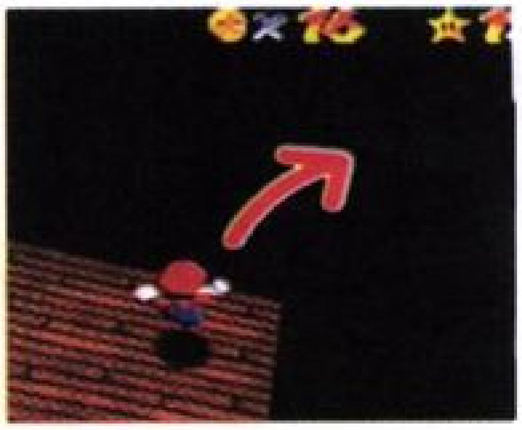


테레사의 목소리다!

슈퍼 마리오64
숏 커트 시도

마운틴 슬라이더에서 3개째의 파란 코인 앞에서 오른쪽으로 돌아 코스 밖으로 떨어지면 나무판자에 착지한다. 그리고 이 경사진 면의 모서리에서 점프해 보디어택을 하면 더욱 밑으로 숏 커트한다.

단, 착지 후 하나를 잃어버리게 된다.



잘 착지하면 더욱 밑으로 점프



숏 커트 성공

파일럿 윙스64
더 높게

클래스는 어떤 것이든 상관없으며 기체의 속도를 250km로 유지하면서 속도 500m까지 상승시킨다. 속도가 500m가 되면 이번에는 630m까지 올린다. 속도가 630m이 된 순간에 3D 스틱을 올리면 기체가 백하기 시작하고 스피드와 고도가 점점 상승한다.

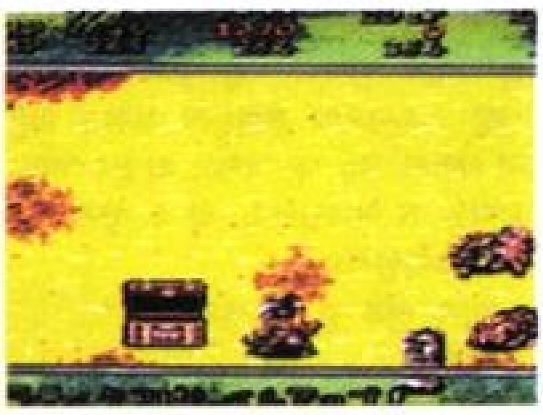


기체가 백하기 시작한 후 3D 스틱과 Ⓐ를 누르면 된다. 그러나 Ⓐ를 떼면 게임 오버가 되어 버린다

SFC

스타오션
최대 HP 맛보기

보통 각 캐릭터의 최대 HP는 9999까지 상승하면 그 이상 올라가기 힘들다. 그러나 최대 HP를 30% 올릴 수 있는 아이템인 루나타리스맨을 장비해서 레벨을 올리면 최대 HP의 한계를 1만 이상으로 올릴 수 있다. 단, 최대 HP의 한계는 12998까지밖에 증가하지 않는다.



루나타리스맨을 장비해서 레벨을 올리자

스타오션
무기를 늘려보자

우선 타트로이의 투기장에서 무기를 장비하지 않고 전투를 한다. 그리고 전투중에 늘리고 싶은 무기를 장비해서 일부러 전투에서 진 후 장비화면을 보고 있으면 투기장에서 전투 중에 장비한 무기가 2개로 증가하게 된다. 그후 이것을 반복하면 원하는 만큼 무기를 늘릴 수 있다.



전투 중에 늘리고 싶은 무기를 「아이템」의 커맨드로 장비하자



늘리고 싶은 무기를 장비한 후, 일부러 져주자!

스타오션
무적상태를 만들자!

처음에는 음악에 대한 재능을 가지고 있지 않는 캐릭터에게 음악에 대한 특기를 갖게 해주자. 그런 다음 그 캐릭터를 써서 「연주/えんそう」의 커맨드를 몇번 실행해 무적으로 하고 싶은 캐릭터의 HP를 제로로 만들자! 그런 상태에서 전투에 들어가면 무적 상태가 된다. 단, HP가 회복하면 원상태로 되돌아 간다.



HP가 제로가 되어버렸다

웨이브 레이스64
코스 아웃 카운트 유도

우선 모드는 어떤 것이라도 괜찮으니 캐슬 시티를 선택해 게임을 시작한다. 그리고 나서 골 직전의 점프대 뒤에 있는 장해물을 일부러 타자. 그러면 코스 안에 있음에도 불구하고 코스 아웃 카운트가 시작된다.



골 직전의 이 점프대를 이용하자!

파일럿 윙스64
검게 타버린 파일럿을 깨끗하게

코스 안에 있는 굴뚝의 불꽃에 돌진해 파일럿이 검게 타버리면 스타트 버튼을 누른다. 그리고 한번 맵을 본 후에 게임을 다시 시작하자. 그러면 검게 탔던 파일럿이 원래대로 돌아온다.

그리고 그 후에는 불꽃에 돌진해도 연기만 나올 뿐 검게 타지는 않는다.



검게 타버린 파일럿이 깨끗한 모습으로 바뀌었다

GB

포켓 몬스터
몬스터의 레벨을 낮추어보자

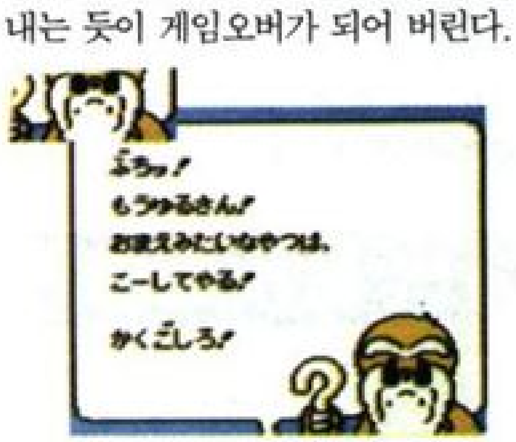
구입한 아이템이 7개 이상 모아지면 상대는 누구든지 상관없으니 우선 아이템란을 열어 위에서 7개째의 아이템에 커서를 맞추고 셀렉트+Ⓑ버튼을 누른다. 다음에 「싸운다/たたかう」를 선택해 적당한 항목에 맞춰 셀렉트를 누르면 기술이 변한다. 그런 후 그 변한 기술 이외의 것으로 적을 쓰러뜨리자. 그러면 포켓 몬스터의 레벨이 100이 되어 버린다.



포켓 몬스터의 레벨이 100이 되어버렸다

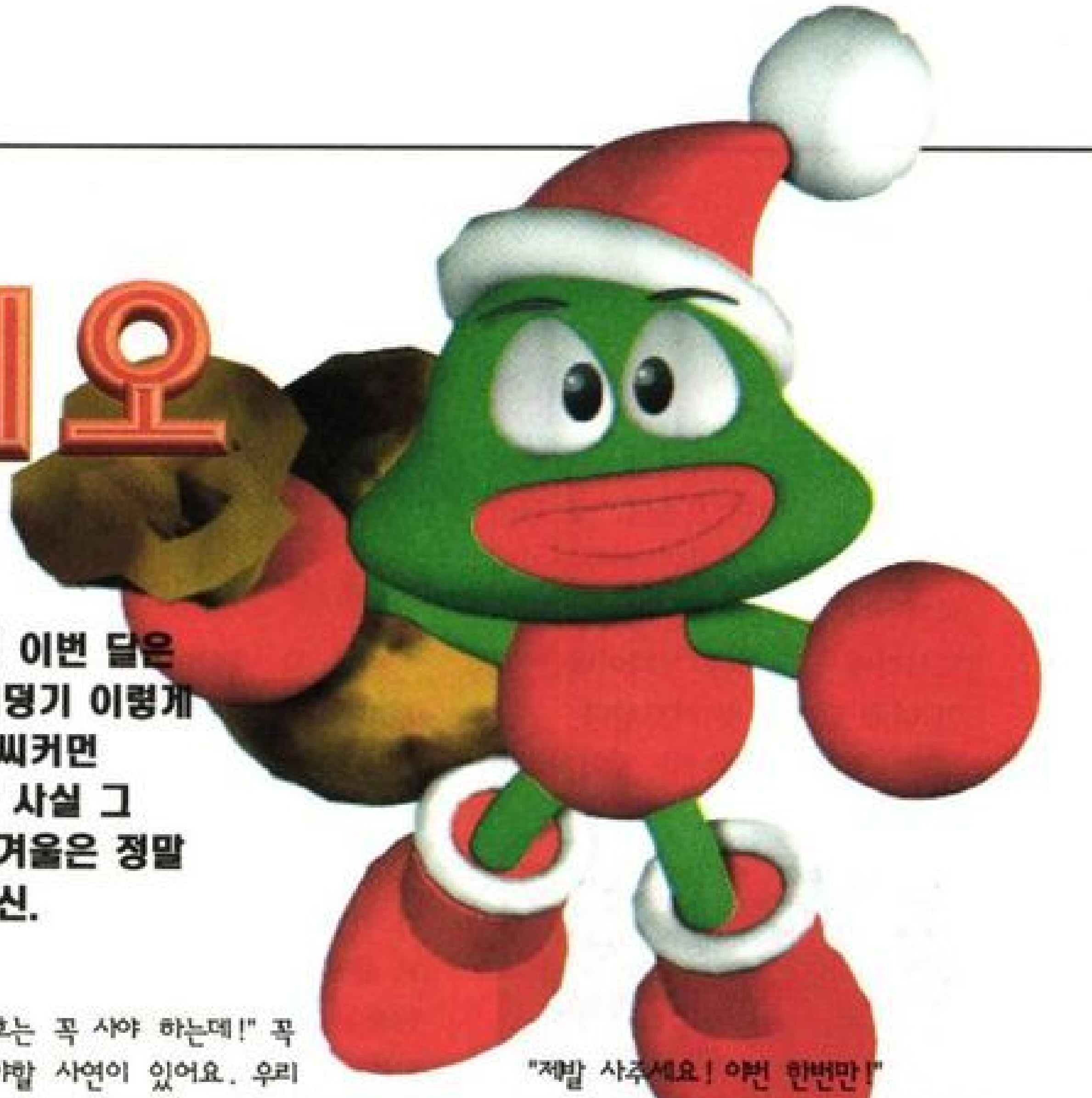
두더쥐 냐~
성난 힌트 할아버지

힌트 할아버지를 만나면 HP를 회복해 준다. 그런 다음 말을 걸면 힌트 할아버지는 화를 낼 것이다. 이것을 5번정도 반복하면 정말로 화내는 듯이 게임오버가 되어 버린다.



정말 화가 난 듯한 표정

핑팡 스튜디오



흰눈 사이로 우주선 타고~ 우와 드디어 띵오가 가장 좋아하는 12월! 이번 달은 겨울 방학도 있고 크리스마스도 있고 또 띵오 탄신일도 있고... 덩기덩기 이렇게 기쁠 때가! 마음이 깨끗한 사람들은 모두 겨울을 좋아해! 꼭 마음이 씨커먼 사람들이 여름은 정열의 계절, 낭만의 계절이라고 수선을 피워대지만 사실 그 속이야 뻔하지 뭐! 겨울에는 모든 여자들이 꽁꽁 싸매고 다니잖아! (겨울은 정말 살맛 안나네~ 뭐 볼거리가 있어야지 말야! 송백정曰) 어휴! 챔프 망신.

양심을 팔면 정말 쪽팔립니다!



하이 띵오!

저는 게임을 광적으로 좋아하는 PS 유저입니다. 다름이 아니오라 제가 마음속에 꿍쳐두고 있던 일을 견디다 못해 털어놓고 싶어서 이렇게...

전 게임 중에서도 특히 RPG와 SLG을 굉장히 좋아합니다. 작년까지 있던 때묻은 SFC를 처분하고 플스를 구입했지만 그다지 재밌는 SLG이 없더라구요. 그래서 전 SFC로 3차례나 엔딩을 본 『슈퍼 로보트 대전』을 다시 플레이해 볼 생각을 하게 됐습니다. 그런데 그즈음 게임매장 아저씨가 제 마음을 어떻게 아셨는지 공짜로 슈퍼 로보트 대전을 빌려주시면서 "일찍 갖다줘"라고 말씀하시며 웃으셨어요. 전 좋아서 집에 오자마자 하루 3시간씩 플스와 씨름했습니다. 그래서 5일만에 엔딩을 보고 6일째 되는 날 돌려주기 위해 매장에 갔더니 글쎄 제게 CD를 빌려주신 걸 모르고 계시더라고요. 그 순간 전 나쁜 생각을 하게 됐어요. 결국 모른 채 뻥땅 치기로 하고 집으로 되돌아왔어요. 그 후 한달이 지난 며칠전 매장 주인 아저씨로부터 전화가 왔어요. 전 친구에게 빌려줬다는 핑계를 댔습니다. 하지만 전화를 끊고 전 정말 많은 후회를 했습니다. 단 몇만원하는 CD에 제 양심을 판 거죠. 다음날 매장에 가져다 주었지만 그후론 그 매장에 가지 못하고 있습니다. 이 글을 통해 그 아저씨께 한마디 드리고 싶습니다. [redacted]

띵오의 탄식

옛말에 견물생심이란 말이 있지! 자신이 좋아하는 것을 보면 욕심이 나기 마련. 하지만 진정한 인자(仁者)는 그것을 참을 수 있어야 하는 법이지. 그래도 두휘는 늦게 나마 정신을 차렸으니 다행이네! 사실 띵오가 잘난척 좀 하려고 한자 성어까지 들먹였지만 나야말로 착한 놈이 되긴 글렀어. 일요일날 김밥집에서 잔뜩 시켜 먹고 돈을 냈는데, 아줌마가 계산을 잘못했는지 4천원을 더 주더라고... 난 그 순간 '땡 잡았네' 하는 생각이 들어 얼렁 나왔어. 그리고 신이 나서 같이 먹은 챔프 대원들에게 말하니까 날 신발짝으로 때렸어(자기 먹은 것도 안내고 슬쩍 나왔으면서...(김또깡). 그래도 난 꾹 참고 가져다 주지 않았거든. 난 정말 나쁜 우주 괴물인가봐! 양심에 난 털은 어떻게 뽑으면 될까?

아양떨기 전에 양치질은 필수죠!

안녕하세요 띵오님!

저는 띵오님의 비행접시를 놓쳐 우주미아가 된 SS 유저입니다.

창간 4주년 12월호가 이틀 전에 나왔다는 소식을 듣고 책상 속을 뒤졌는데 딱 500원 나오는 거였어요. "큰일 났네, 이 번호는 꼭 사야 하는데!" 꼭 사야할 사연이 있어요. 우리 동네 서점 아저씨는 유독 게임챔프만을 숨겨 놓고 팔아요.(애들 못보게 하려고) 팡팡 스튜디오에 뽑혔는지 보려고 하는데 아저씬 계속 "돈 가지고 와 돈" 이라고 말하는 게 아니겠어요. 할 수 없어 어머니께 부탁했지요.

"엄마, 챔프 좀 사주세요! 제발"

"안돼!"

"엄마~"

"죽을래!"



"제발 사주세요! 이번 한번만!"

"이 자식이. 이빨에 이똥이나 빼고 말해!"

저는 재빨리 이를 닦고 깨끗한 이빨을 드러내고 말했지요."

"엄마, 사주세요"

어머니께선 5,000원을 꺼내시면서

"어휴, 내 아들때문에 살살 녹는다니까"

"야호! 사러간다" 하고 서점에 갔는데

잉~ - 임시 특가 : 6,000원 -

할 수 없이 외상으로 부치고 팡팡스튜디오를 봤는데 김. 대. 수. 이 석자는 그 어디에서도... 띵오님 제발 4연패한 나의 마음을 헤아려 주시어요!

[redacted]

띵오의 감탄

대수야! 너 어쩜 그렇게 깜찍하니! 너의 엄마가 살살 녹게도 생겼다. 나는 누런 이빨을 들이내고 아양 떨 사람도 없어! 그건 그렇고 서점 아저씨 인간적으로 너무 매정하네! 서서 오뎅을 먹으면 더 맛이 있듯이 책도 서서 보는 재미가 솔솔한데 말야!

콩가루 집안의 삼각 관계

하이 띵오!

하하하! 처음부터 영어로 시작하니 매우 어색하군요. 참, 제가 이렇게 편지를 띄우는 이유는 바로 우리집 개 때문입니다. 아 글쎄 제가 교회를 갔다온 사이 나의 사랑 챔프가 무참히 물려 뜯겨 있는 것 아니겠습니까? 저는 찢어지는 가슴을 부여잡고 복수를 계획했습니다. 그 놈의 미친개에게 말입니다. 저는 기회를 포착하기 위해 눈을 번뜩거렸습니다. 왜냐하면 제 동생은 개에게 손만 대도 난리를 치기 때문입니다. 그러나 드디어 저는 밥을 준답시고 아무도 보지 않는 사이에 신나게 두들겨 주었습니다. 그러나 그 개도 보통이 아니더군요. 막 패고 싱



글썽글하며 바닥에 앉았는데 손에 뭔가 몽클한 게 잡히더라구요. 그래서 보았더니, 끄악! 글쎄 개똥이 손바닥에 짜억~ 게다가 동생한테도 걸려서 개맞는 것처럼 맞았습니다. 흑흑. 나의 친구, 사랑인 챔프를 지키자는데 이럴 수가 있는 겁니까?

띵오의 황당함

동생이 개 패듯 형을 때리다니! 으구 정말 분통 터진다! 그런데 왜 때리는 동생보다 맞는 형이 더 미울까? 또 옛말을 안할 수 없네. '형만한 아우 없다'라는 진리는 논어에도 나와 있거늘... 또 한번 형을 때리면 용산에서 초능력으로 제기동까지 초필살기를 내서 통구이를 만들어 버리리라!

그리고 찬영! 챔프를 지키기 전에 니 몸을 지키거라~ 안그러면 해외 토픽 거리가 될테니

-동생에게 개죽음 당하다-

치사한 친구 덕분에 영원히 챔프를 떠나다!



띵오님에게

안녕하세요! 전 정말 웬만하면 이렇게 펜을 들지 않으려고 했는데, 친구의 잘못은 곧 나의 잘못. 그래서 이렇게... 친구의 잘못은 바로 거짓말입니다. 그 친구가 누구냐? 바로 지난달 말뭇하는 동생이라는 제목으로 뽑힌 대환이입니다. 그 앤 제 둘도 없는 친한 친구입니다.

근데 왜 고자질을 하느냐? 방금 전에도 말했듯이 친구의 잘못은 곧 제 잘못이기 때문입니다.(사실적으로 말해서 저도 보냈는데 안뽑혀서 뿔났어요) 사실대로 말하면 대환이는 1살된 동생이 있기는 합니다. 근데 그 1살난 동생이 오락기와 CD를 부셨다고? 아~ 정말 뻥이 지나치군. 띵오님도 좀 그러내요. 그걸 믿으셨어요? 그 슈퍼 뻥을요. 제가 확인까지 했습니다. 그리고 더 나쁜 건요. 갠 원래 챔프 독자도 아니라구요. 매일 제 챔프를 빌려서 치사한 방법으로 열성 챔프독자임을 가장한답니다. 김대환~ 니 점수는 말짱 꽝이다. 임마! Pu Ha Ha Ha!

띵오의 분노

속은 내가 바보지! 한살짜리 애기가 무슨 힘으로 오락기를 부수겠어. 난 너무 순진해서 탈이야! 가끔 보면 독자 코너에 소설을 써서 보내는 사람이 있어. 아무리 뽑히고 싶은 마음 간절하다고 해도 그렇게 뻥튀기를 뻥뻥 튀기면 띵오는 정말 슬프지 뭐야!

승찬이와 대환이! 니들 정말 친구 맞아? 친구가 원수보다 미울 때가 챔프에 친구만 당첨됐을 때인가?! 고자질 한 녀석이나 뻥 친 녀석이나 그놈이 그놈이지만 이번 한번만은 너그럽게 용서를... 신년호부터 챔프점프를 마이너스로 날리면 일년내내 재수없을지 모르기 때문에 특별히 눈감아 주노라!

그후로 챔프 어드 코너에서도 승찬이와 대환이의 이름은 찾아볼 수 없었다...

아끼자는데 뭔 말이 그리 많다냐!

안녕하세요! 머리털 나고 난생 처음으로 이런 글을 써봅니다. 요즘 전 무척 심한 고민에 시달리고 있습니다. 무슨 고민이냐 물으시겠죠? 하루 저녁값과 차비를 합해 매일 학생답지 않게 3,500원씩 타 쓰고 있습니다. 그런데 문제는 지난달에 일어난 것입니다. 원래 게임잡지와는 인연을 끊었다가 주머니도 좀 부르고 중간고사도 끝나고 해서 아주 오랫만에 게임챔프를 사보았습니다.(지난 호전 가장 최근호는~ 지금 책꽂이에 95/1이란 숫자가 보이는 군요!) 너무 오랫만에 게임 기사를 봤는데 FFVII이란 문구와 기사를 보고 갑자기 제몸이 흥분기가 돌기 시작했습니다. 그래서 항상 저녁을 굶어가면서 돈을 저축하고 있습니다.



문제는 제가 학교에서 발이 넓어 친구들을 이것저것 사줬습니다.(FFVII를 보기 전) 하지만 FFVII을 보고 난 후 플스를 사려고 돈을 모으다 보니 친구들을 만나면 무조건 "돈 없어"라고 말하게 되고 그러면서 점점 친구들과의 두툼한 우정도 조금씩 떨어지고 기질도 100원에 벌벌 떠는 쫌팽이가 되어가고 있습니다. 저녁을 안먹어 살도 빠지구요. 그래서 민망하기 짝이 없지만 제 친구들과의 우정과 제 몸무게 그리고 제 이상을 모두 지킬 수 있는 방법이 뭐 없겠습니까? 마지막 SOS를 챔프에게 넌지시 띄워봅니다.

하늘에 별을 보며 판타지를 그려보는 성남의 TS가

띵오의 제안

정말이지 사연을 읽으면서 띵오가 다 민망하네. 절약하는 것도 좋지만 못먹어서 피골이 상접해지면 부모님 마음이 얼마나 아프실까? 그러니 먹을 건 먹어가면서 저축하자고.

하늘에 별을 보며 떠난 친구들을 하나 둘씩 그리며 눈물을 찍~ 흘리는 택수의 모습이 눈 앞에 아른거리는군. 그럼 띵오가 충고 한마디 하지. 이왕 쫌팽이 소리 들은 거 허리띠 구멍 뺀 끝까지 졸라매!

커서 나쁠 게 뭐 있나요?



안녕하세요. 왕** 권순환입니다.

아~ 제가 왜 왕**냐구요? 거기엔 아주 슬픈 사연이 있습니다. 지난 10월 저희 학교 2학년은 수학여행을 떠났습니다. 출발 땐 정말 뿌듯했죠. 수학여행 2일째 되는 날. 아차!! 저희 학교는 구린티나는 한 작은 모텔에서 묵었답니다. 때는 밤. 모텔은 테러와 전쟁의 한 희생양이 되어야 했습니다. 베개로 싸움하는 아이들, 짤짜리, 고스톱, 거기다 맥주까지! 이런 소란 속에서 빡빡한 일정에 지쳐 전 곤히 잠들고 말았답니다. 하지만 그 순간을 아직까지 후회하게 될 줄은... 저희반 장난꾸러기 권혁제란 애가 제 바지를 쓰윽~ 결국 저는 많은 아이들 앞에 저의 은밀한 곳을 내보이게 되고 만것입니다. 그후 저에겐 왕**란 별명이 붙었습니다. 흑흑~ 친구들이 절 그렇게 부를 때마다 혁제 놈을 패주고 싶지만 그럴 수도 없고...

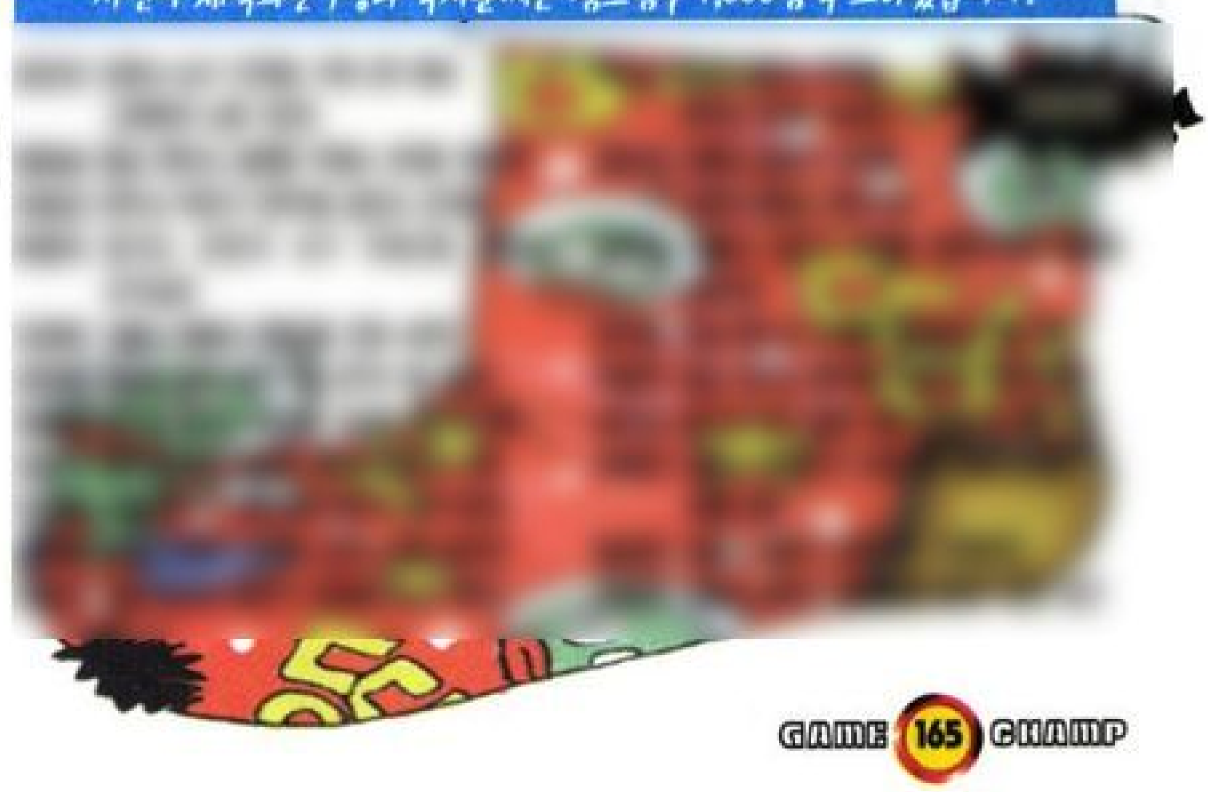
전국 게임챔프 여성독자 여러분! 이글을 읽고 비웃지 않으셨으면 좋겠습니다. 이것은 남자들 세계의 법칙이니까요.

챔프독자들은 나와 같은 불상사를 겪지 않으시길 바라는 마음에서 부끄러움을 무릅쓰고 이렇게 편지를 띄웁니다.

수학여행 가서 일찍 골아 떨어지면 평생 후회합니다.

장난이 정말 지나치군. 그나 저나 이미 엎지러진 물. 이제 와서 어쩔 도리가 없군. 잠이 많아 인생이 고달픈 사람들이여! 그러길래 남들 놀 때 실컷 놀지 경노당 온천 관광도 아닌데 초저녁 잠은 웬말! 젊었을 때 목숨걸고 실컷 놉시다. 놀고 싶어도 몸이 안따라주는 사람도 있는데... 어휴 불쌍한 백정 숑숑!

사연이 채택되신 7명의 독자분께는 챔프점수 1,000점씩 드리겠습니다.



버그를 잡아라!



한달동안 안녕! 뭐시라~ 안녕 못하셨다구요? 아차!! 이번 달에는 불행을 겪으신 독자분들이 계셔서 이 빅보스 마음도 정말 괴롭습니다. 하지만 늘 안좋은 일만 있는 것은 아니니까 기운을 내십시오. 젊다는 게 뭡니까? 언제든 도전할 수 있는 패기와 희망이 있기에 젊음이 아름다운 것 아니겠습니까? 전기에서 안되면 후기가 있고 올해가 안되면 희망찬 97년이 있질 않습니까? 하하하! (사실 이몸도 입시의 고배를 마신 적이… 운전면허 시험은 5수생입니다요)



1200점

[illegible]

안녕하세요? 지난호에도 응모했던 신정철이라고 합니다. 제 나이 16세 중3. 고등학교 진학을 걱정할 때입니다. 11/1일 면접을 보았습니다.(실업계만) 저는 안정권이라 그다지 걱정을 하지 않았는데 친한 친구가 떨어졌다는 말을 들었습니다. 뭐라 위로해 주고 싶었지만 아무말도 할 수가 없었습니다. 그냥 열심히 해서 후기고에 가란 말밖에는… 버그를 잡아 놓고 사연을 생각하다 결국 이런 불행한 일이 사연이 되는 군요. 저는 정신적으로 도움이 되고 싶습니다. 왜냐면 우린 친구니까요.



빅보스 답신

정말 안타까운 사연입니다. 친구의 불행을 함께 아파하는 신정철 독자님의 모습이 정말 아름답게 느껴집니다. 하지만 친구가 공부를 게을리 할 때 따끔한 충고를 하지 못했던 것에 책임을 통감하시기 바랍니다. 혼자만 잘 먹고 잘 살아서야 어디 친구라 할 수 있겠습니까? 그럼 주위를 살펴보십시오. 혹, 악의 구렁텅이에서 헤매고 있는 친구는 없는지요? (앗! 챔프 사무실에도 한명 있군요. 입을 헤~ 벌리고 이상한 게임을 즐기고 있나 봅니다. 가서 궁둥이를 한번 걷어 차고 오겠습니다.)



1100점

[illegible]



안녕하세요! 빅보스님

저를 기억하시겠지요. 저는 11월 4일 게임챔프 4주년 기념 앙케이트 조사에 응모해 캐릭터 뱃지에 당첨되어서 찾아갔었죠. 부천에서 힘들게 갔는데 단발머리에 안경을 쓴 누나가 "11월 24일날쯤 뱃지가 오는데! 미리 전화해보고 오지" 라고 말하며 자상하게 대해주셨죠. 사실 그전날 일요일에도 그 근처를 다 뒤지다가 겨우 챔프를 찾아갔는데 문이 굳게 잠겼더군요. 한참을 죽치고 있었는데 위층에서 웬 마녀가 내려와서는 저를 쫓아냈지요. 아무튼 전 너무 허무했습니다. 그러나 내일이 있기에 실망하지 않고 갔었는데 그날도 못받았으니 제가 얼마나 허무했겠어요. 일요일날 보니 박쥐연님한테 러브레터가 왔던데 박쥐연님의 인기가 좋은 것같군요. 얼굴 한번 봤으면 좋겠네요! (예쁠까!)

전 모든 코너에 응모를 열심히 합니다. 버그도 많이 잡아서 보내니까 이쁘게 봐 주세요.

빅보스 답신

이번호에는 선물 대방출로 인해 챔프 사무실에 전화가 폭주, 윤민 빌딩 현관 문턱이 다 닳았습니다. 11월 4일에 챔프를 찾은 독자분들이 많았던 것 같습니다. 가는 날이 장날이라더니 참 운도 없으시군요. 챔프를 찾을 때에는 되도록이면 매달 초는 피해 주십시오. 그 때는 챔프 대원들이 대부분 마감의 피로를 풀기 위해 들로 산으로 정신없이 헤매고 다닐 때니까요.

아참! 박쥐연님의 얼굴 한번 보고 싶다고 했는데, 개인적인 의견입니다만 독자들이 찾아오면 캐비넷 안에 넣어 두고 싶을 정도입니다. 챔프의 홍일점이었던 박쥐연. 이제 G.G.LEE까지 합세해서 21세기의 흑사병이라 불리는 자욱병이 극에 달했습니다. 하~ 무슨 방법이 없을까요?



1000점

[illegible]

안녕하세요 빅보스님!

저는 IBM PC 유저입니다. 전 특별히 버그를 잡아라에 관심을 갖고 있습니다. 전에도 20개정도의 버그를 잡았지만 억울하게도 못 보냈습니다. 왜냐구요? 거기엔 슬픈 사연이 있습니다. 어느날 제 친구가 "내가 속달로 보내줄까? 기간도 며칠 안남았는데…"하는 말에 나는 알았다며 편지를 건네 주었습니다. 그러나 그 친구가 우표를 붙이지 않고 그냥 보낸 것입니다. 그래서 결국 편지가 다시 저희 집으로 돌아왔습니다. 친구의 말을 들어보니 "난 또 니가 우표 붙이는 줄 알았지." 친구가 말하는 빠른 우편이란 우체통의 빠른 우편이라고 써 있는 곳이었습니다. 답답해서 말이 안나올 지경까지 이르렀습니다. 그래서 결국 이번 기회를 통해 재도전하는 것입니다.



빅보스의 답신

친구와의 커뮤니케이션이 제대로 이루어지지 않아 애써 잡은 버그만 불쌍하게 됐군요. 아하! 버그는 불쌍할 게 없나요?

많은 독자분들께서 뭐가 그리 급하신지 3배나 비싼 속달 우편을 이용하고 계시더군요. 아껴야 잘 살지요. 빠른 거 좋아하다 빨리 가는 수가 있습니다. 한마리라도 더 잡으려는 버그 헌터님들의 마음은 이해합니다만 늘상 말했듯이 몇마리 더 잡는 게 뭐가 그리 중요하겠습니까. 챔프를 아끼는 독자들의 따뜻한 사랑이 배어 나오면 그게 최고죠? 어떤 독자분들은 버그를 잡아라 코너가 팡팡 스튜디오와 다를 게 뭐 있나? 버그를 많이 잡는 것 보다 웃긴 사연 위주로 선정하는 건 버그를 잡아라의 기본 취지에 위배되는 것이 아니냐 등등 불만의 소리도 많았습니다.

이젠 버그를 잡는데 목숨 걸지 마시고 그냥 눈에 띄는 것만 잡아서 보내 주셔도 됩니다. 버그를 잡기위에 챔프를 본다면 스트레스가 머리 꼭대기까지 차서 성인병을 초래할 수 있습니다. 챔프는 화장실에서나 잠이 안올 때 편하게 엎어져서 즐거운 맘으로 읽읍시다! 정독은 교과서로!





존경하옵는 빅보스님!

저의 이 가슴 아픈 사연을 좀 들어주세요!

저는 여러 상품 추첨 코너에 응모를 해봤지만 한번도 뽑히지 않았습니다. 그래서 저는 지지리 복도 없다고 생각했습니다. 그때 챔프에서 독자 앙케이트를 해서 4,000명이 넘는 사람에게 선물을 준다는 것을 보고 독자 앙케이트를 보냈습니다. 그러나 챔프를 사서 당첨자를 보니 저의 이름은 어딜 찾아봐도 없고 그 대신 제 친구 이름만 2곳에나 있는 것이 아닙니까?

저는 이번 일로 제가 진짜 지지리 복도 없다는 사실을 깨달았습니다. 그 많은 확률에도 뽑히지 않다니… 이 일을 겪은 후로 저는 밥도 안먹고 이 가슴 아픈 사연을 쓰고 있습니다. 빅보스님! 부디 저의 이 가슴 아픈 사연을 들어주세요!

빅보스의 답신

정말 지지리 복도 없군요. 하지만 뭔가 착각하신 거 아닙니까? 지면 관계상 4,444명을 모두 싣지 못했지만 그 외에 응모하신 분들은 모두 10등으로 당첨되신 것입니다. 그렇다고 밥을 거르면 안됩니다. 쑥쑥 클 나이에 충분히 영양을 공급받지 못하면 어른이 되서 땅을 치고 후회합니다.(참고로 손수달의 앞 마당은 마치 두더지가 지나간 것처럼 되어 있다는 것을 알려드리고 싶군요.)





안녕하십니까? 저는 게임챔프의 버그헌터 중 최강의 헌터인 최강이라고 합니다. 전에도 몇번 보냈지만 우선 제 이름의 유래를 소개해 드리겠습니다. 제 할아버지께서 제가 세상에 나오기 한달쯤 전에 돌아가셨습니다. 그때 제 할아버지는 유언으로 이렇게 말씀하셨습니다. "아들을 낳으면 최강이라고 하고 딸을 낳으면… 낳으면… 니들 맘대로 지어라" 라고요. 그런데 제가 세상에 나올 때 남자에게만 있는 것을 달고 나오는 바람에 이름이 최강이 됐습니다. 그래서 이런 특이한 이름 때문에 학교에서 오강, 똥강, 삼팔광땡 등의 별명이 붙었습니다. 그렇지만 그 덕분에 얼굴에 30Cm 초강력 철판을 깔고 이렇게 버그헌터 중 최강이라는 칭호를 마음대로 쓸 수 있는 좋은 점도 있습니다.

이글이 뽑혀서 전국 방방곡곡에 제 별명이 퍼져도 좋으니 제발 뽑아주세요!

빅보스의 답신

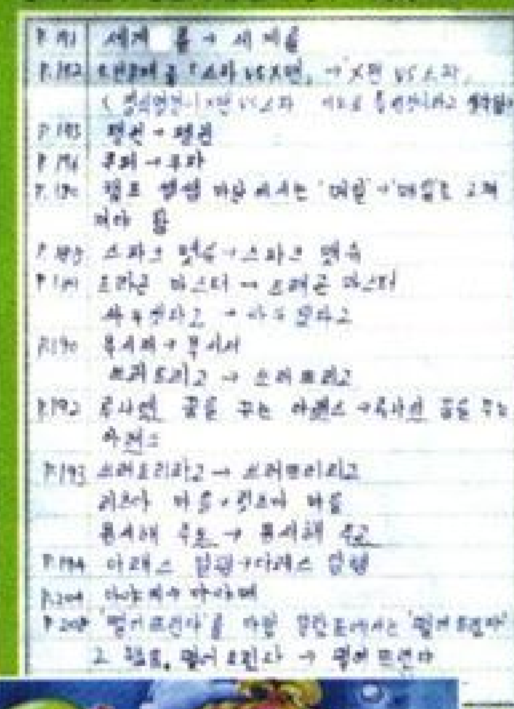
요즘 같은 세상에 남녀 차별을 조성하는 발언을 했다간 몰상식한 인간으로 몰리고 맙니다. 할아버님이 그런 황당무계한 유언을 남기셨기에 천만다행입니다.

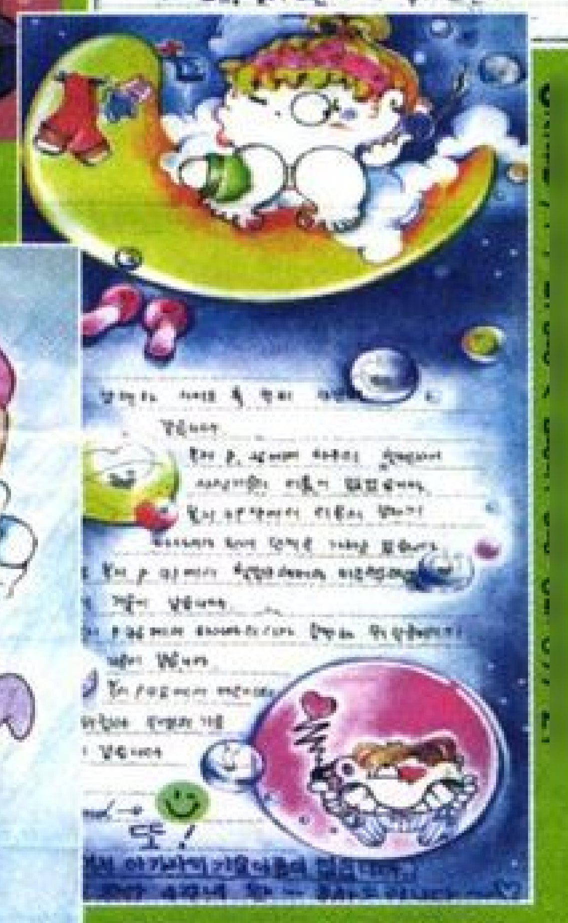
사람에게 이름은 참으로 중요합니다. 미신인지는 몰라도 주위에 채송아라는 이름의 꼬마가 있는데 진짜 채송아처럼 땅으로만 퍼지고 키가 자라지 않더군요. 그렇다면 최강군은 정말 대한민국에서 최강이 되는 겁니까? 하지만 어떤 분야에서 최강이 되느냐 하는 것이 더 중요하겠죠?

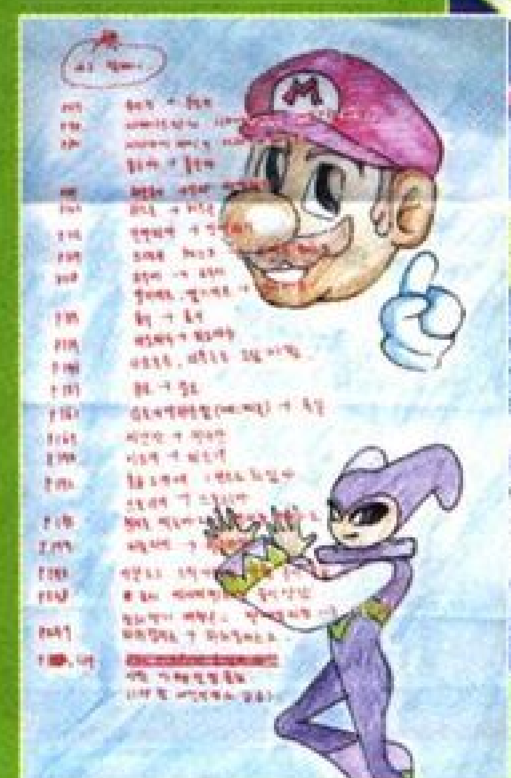
행운의 버그헌터

800점









12월의 버그

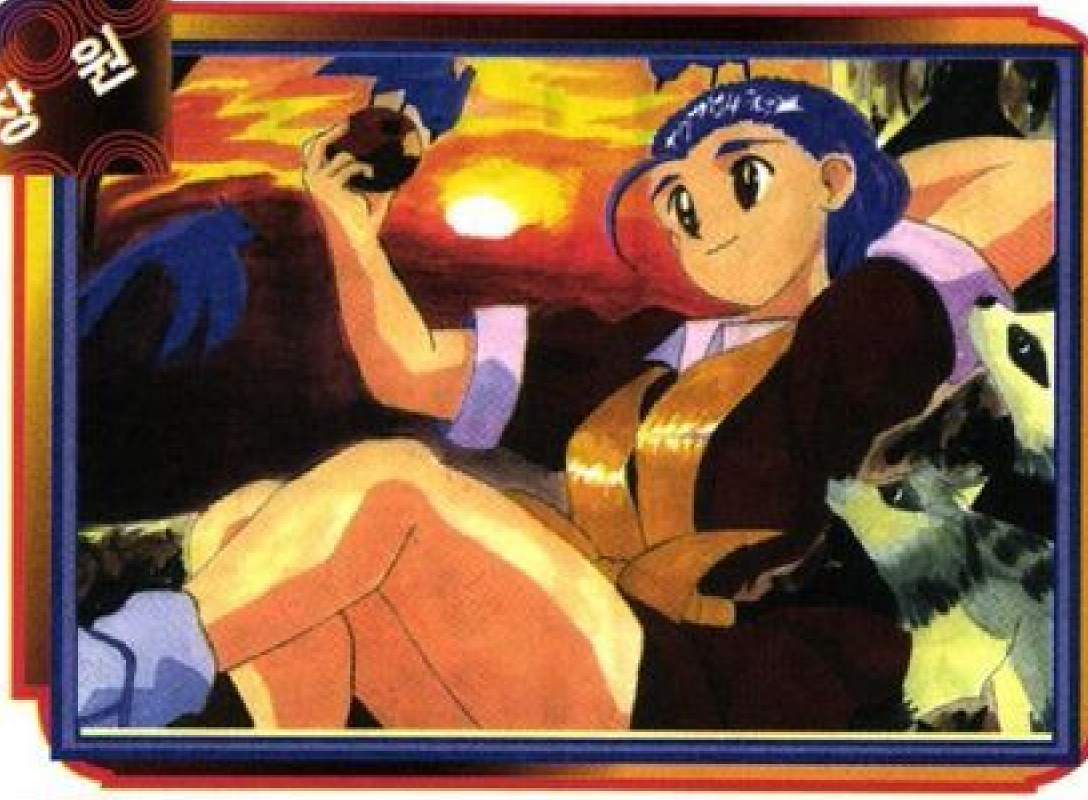
- P71. 사진설명 중복
- P76. 사크라 대전 → 사쿠라 대전
- P112. 짭짤한 → 짭짤한
- P143. 나코루루와 리무루루 사진이 바뀜
- P165. 소니 → 소닉
- P172. IBC → IBM
- P175. 여교생 → 여고생
- P186. 캐릭터 잃어 이름이 모두 빠짐
- P128. 김뚝꺙 → 김또깡
- P175. 새턴사진이 플스로
- P177. 비슈타인 → 빌슈타인
- P234. 아브딩크 → 아트딩크
- P66. 아퀘스 → 어퀘스
- P80. 교 → 쿄
- P67. 투신정 → 투신전
- P179. 테마파트 → 테마파크
- P82. 김정석씨 싸인이 뒤집혔다.
- P89. 사진 중복
- P81. GB보유현황 74 → 674
- P83. 화잉팅 → 화이팅
- P164. 장원과 준준장원 이름이 빠짐

500점

챔프 아트갤러리

- ◐ 장　　원 : 2,000점
- ◐ 준 장 원 : 1,500점
- ◐ 준준장원 : 1,200점
- ◐ 입 선 작 : 500점

장원



준장원



NO 1, 이젠 우리가...

준준장원





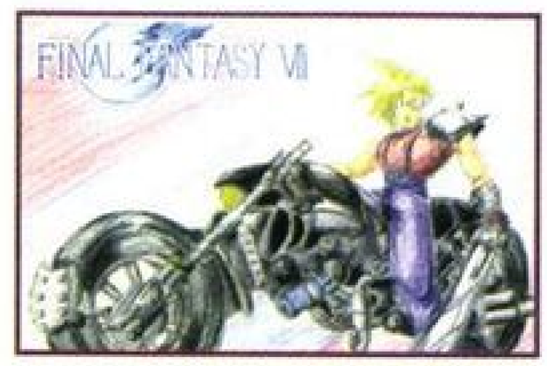
버파 vs 더킹



터미네이터 크라우드



파이널 판타지와 게임챔프



우리팀이 최고 !!



킹 오브 파티



다마신전을 찾아서



파이널 판타지VII



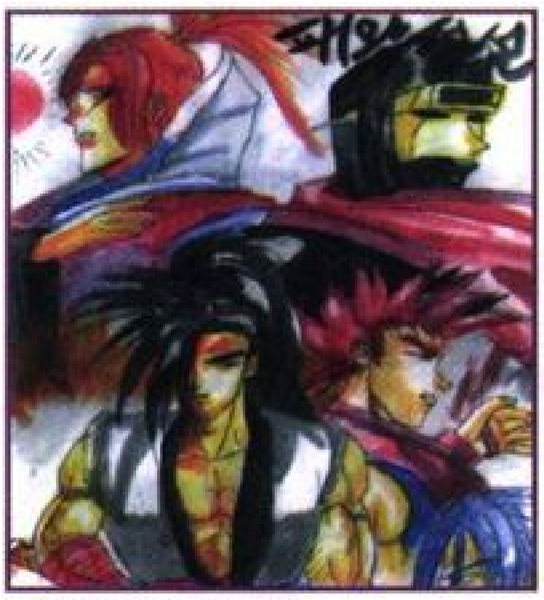
SF ZERO 2



똥폼전설?



노엘



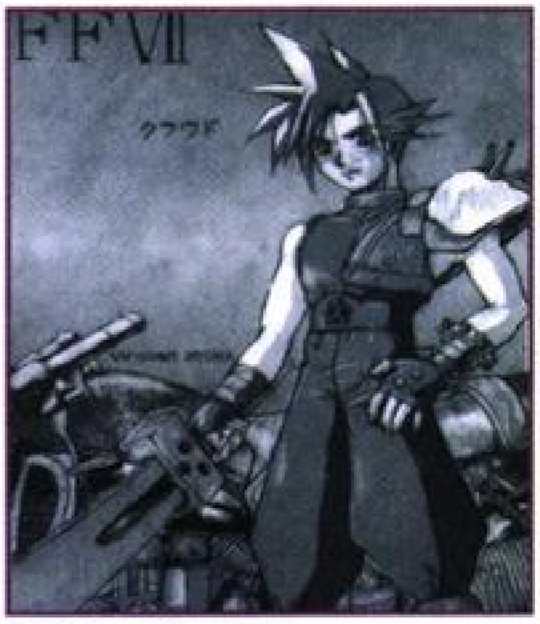
패왕전설 하오마루



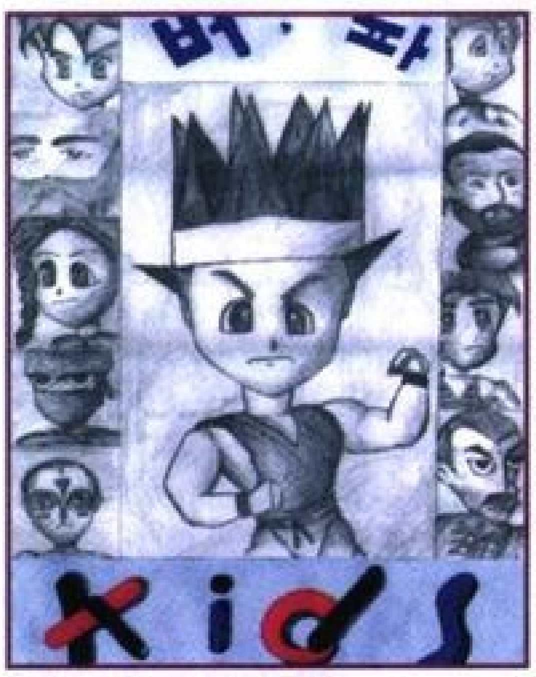
우리는 주인공 팀



풀스사랑 나라사랑



FFVII



아키라와 그 똘마니들



교와 이오리



더 킹 오브 파이터즈 '96



신세기 에반게리온



더 킹 오브 파이터즈 '96 대폭발



멍청한 이오리



최강팀의 대결



더 킹 오브 파이터즈
윤광수 / 경남 진주시 봉곡동 봉곡맨숀 401호



대결



"빨간 불은 무서워"

지난호 아까비 상!!



살의의 파동

사과드립니다. (명단 누락)

■97년 2월호 챔프 아트갤러리는?

자신이 그리고 싶은 그림을 멋지게 그려 보내주십시오. 그림은 엽서 또는 16절지 도화지 중 어떤 곳에 그려도 상관 없습니다. 15일이 지나서 그림이 도착하면 자동 탈락되며 당첨되신 분들께는 챔프 점수를 드립니다.

알림

이 코너에 참여하신 분들의 작품은 절대 반환되지 않습니다. 작품을 우송하실 때는 반드시 작품 제목을 적어서 보내 주십시오. 당선된 분들은 해당 챔프점수를 드립니다. 그리고 그림은 매월 15일에 마감입니다. 단, 15일 이후에 온 그림 중 1개만 선정 다음호에 실어드립니다. 컴퓨터 그래픽에 자신이 있는 독자는 PC통신을 이용해 아트 갤러리에 참가해 주십시오.
〈천리안, 하이텔은 champg, 나우콤은 네모네모로 보내주시면 됩니다.〉

보내실 곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층
게임챔프 「챔프 아트갤러리」 담당자 앞

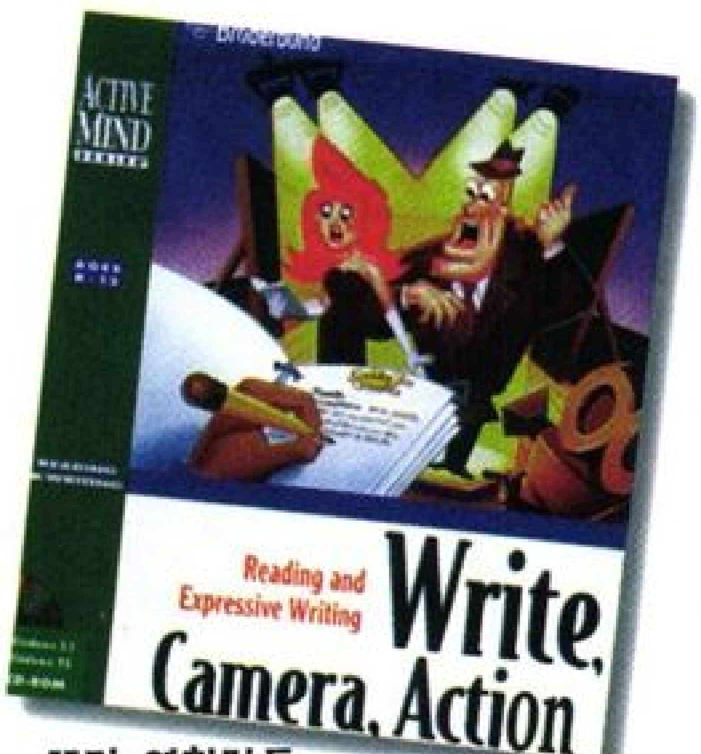
챔프클럽

마젤란 14PX,15AX



색상재현과 선명도가 뛰어난 14인치, 15인치 모니터. 사용자 시력보호와 높은 화면 재생율로 깜박거림이 방지된다. 초절전 기능, 유해전자파 차단 기능 등이 있다.
문의처: 한솔전자 3458-9912
가 격: 14PX: 250,000원
15AX: 340,000원

꼬마 영화감독



영화 만들기를 통해 자연스럽게 영문쓰기와 읽기 등 영어 능력을 향상시킬 수 있는 CD-ROM. 자신이 신문 기사와 영화 포스터를 만들어 프린터로 출력할 수도 있다.
문의처: 아리수미디어 719-7585
가 격: 49,500원

피코메이트



피코로 그린 그림이나 피코의 TV화면을 출력해 볼 수 있게 해 주는 피코와 프린터 연결용 주변기기. 그림도 그리고 인쇄도 할 수 있어 피코의 멀티 학습효과를 2배로 올릴 수 있다.
문의처: 삼성전자 080-022-3000
가 격: 82,000원

WingMan Warrior 조이스틱



세계최초 양손을 사용하는 조이스틱으로 360 회전이 가능하며 정확한 공격버튼이 공격의 정밀도를 높여준다. 번들로 8가지 게임 소프트웨어가 CD 2장으로 제공된다.
문의처: (주)바이맨 555-3216
가 격: 110,000원

열전! 한국프로야구



한국프로야구 14년간의 프로야구사를 한눈에 볼 수 있는 CD-ROM.
다시보고 싶은 명장면과 선수들의 개인기록, 경기중의 에피소드 등이 실려 있으며 간단한 야구상식을 퀴즈형식으로 풀어 재미를 더해준다.
문의처: LG소프트웨어 3459-5800
가 격: 22,000원

Talk To Me



영국 AURALOG가 개발한 소프트웨어로 완전 한글화 되어 출시될 예정이다. 관용구, 영문법 등을 즐겁게 배움으로써 회화는 물론 실질적인 영어 실력 향상을 꾀할 수 있다.

윈모뎀95



V.34형 데이터 모드 28,800bps/팩스 모드 14,400bps의 속도를 지원하는 플러그 앤 플레이 가능한 스피커폰 모뎀으로서 뛰어난 압축률을 가진 스피커폰/보이스 기능을 내장하고 있다.
문의처: 맥시스템 (0343)66-9703

컴엑스 모뎀 336SVD



국내 최초로 음성과 데이터를 동시에 전송할 수 있는 33.6Kbps급 음성팩스 모뎀. 일체형 마이크 헤드폰을 통한 음성 송수신 기능, 음성송수신 기능과 일반전화기와의 통화 기능 등 다양한 기능이 있다.
문의처: 가산전자 (0343)25-7200
가 격: 165,000원

화상입력용 컬러 CCD카메라



동화상 및 정지 영상 입력이 가능하며 PC화상 회의의 필수 장비이다. TV, VTR에 연결하여 동화상 시청 기능과 녹화 기능이 있으며 감시용 카메라로 활용할 수 있다.
문의처: 삼성전자 080-022-3000
가 격: 242,000원

가볼만한 곳

우방타워랜드 세계동물대탐험전



대구 우방타워랜드에서는 오는 12월 15일까지 곤충류 및 조류, 육지 동물 등을 관람할 수 있는 세계동물대탐험전을 연다. 박제상태로 전시되는 동물은 총 1만 3천 300여점이며 어린이들에게 유익한 교육이 될 것으로 기대를 모으고 있다. 이용시간은 오전 10시부터 오후 10시까지이며 자세한 문의사항은 (053-6200-001).



비디오

천공전사 젠키

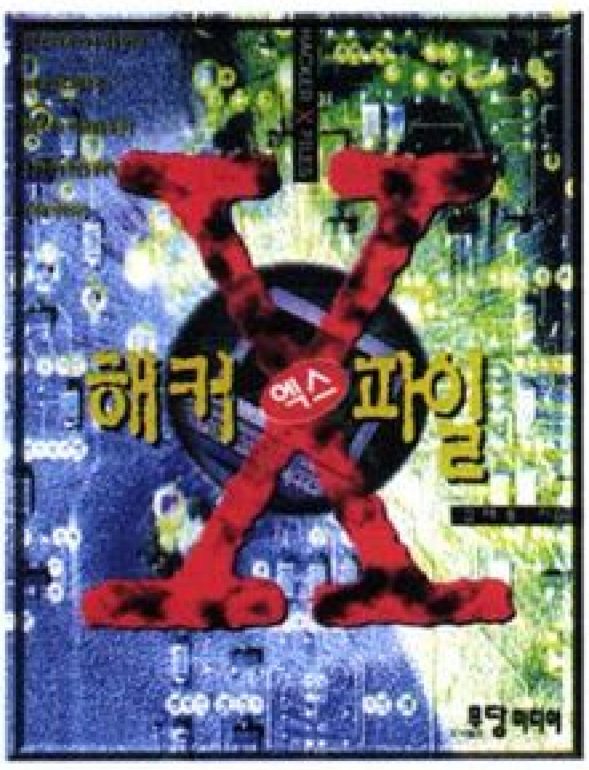
인간에게 무한한 힘을 준다는 '빙의의 열매'는 퇴마사들이 사는 마을에 보관되어 있었으나 어느날 사악한 두사람이 그것을 훔쳐간다. '빙의의 열매'를 훔친 그들은 '빙의수'로 변해 마을을 혼란 속으로 몰아넣고 마을의 어른인 수혜화상은 천년전의 예언대로 천년전에 봉인되었던 '젠키'를 현세로 환생시켜 그들과 싸우게 한다.

영화

마이크로코스모스

곤충 이야기를 다룬 다큐멘터리식 영화. 15년간의 연구와 카메라, 조명 등의 특수장비를 갖추고 3년 동안의 촬영으로 이루어낸 걸작이다. 인간 생활의 축소판인 곤충들의 이야기를 그린 이 영화는 칸느 영화제에서 기술상을 수상했다. 개봉일은 12월 7일, 허리우드 극장.





서적

해커 X파일

해커에 대한 잘못된 이미지를 개선하고 해커에 대한 그릇된 정보를 없애기 위해 집필된 이 책은 해커의 진정한 의미와 해커가 갖추어야 할 요소에 대해 상세하게 설명하고 있다. 또한 초보자들도 쉽게 이해할 수 있도록 자세히 서술하고 있으며 네트워크해킹, 시스템보안, 암호만들기와 깨기 등으로 구성되어 있다.

출판사: 무당미디어
가 격: 12,000원

해외정보



시큘아이즈 버철 안경

3D 게임을 보다 입체적이고 사실적으로 즐길 수 있는 안경. 평면의 모니터에서 안경을 쓰고 게임을 하면 모든 것이 입체적으로 보여 대전시 이길 확률이 크게 된다.

문의처: 오레건(Oregan) (영국)
07000-673-426　　가 격: 120파운드





UNO 쥬니어타워블록, 주사위

UNO의 블록타입 밸런스 게임이 휴대사이즈로 등장. 25개의 주사위를 사용해 고득점을 노리는 게임으로 휴대하기 간편하여 언제 어디서나 쉽게 즐길 수 있다.

문의처: 마텔 (일본) 0120-394-952
가 격: UNO 쥬니어타워블록: 1,000엔
UNO 주사위:1,300엔



특훈 골프 슈퍼 숏

프로골퍼처럼 골프를 즐길 수 있는 전기 골프 게임. 좌우로 움직이는 골인점을 타이밍에 잘 맞춰 볼을 날린다. 여러명이서 게임할 수 있다.

문의처: 에폭크사 (일본) 0298-62-5225
가 격: 1,000엔

G8100 파워그라제터

레이싱 로보트를 조작해 대격전을 즐길 수 있는 배틀게임. 팔에는 회전하며 나가는 무기가 달려있어 적 로베트의 가슴을 강타할 수 있다.

문의처: 아사이코보레이션 (일본)
048-254-1030
가 격: 5,980엔







※ 위 챔프티켓을 빠짐없이 창간 4주년호부터 6개월치를 모아 보내주시면 누구나 챔프점수 1000점을 드립니다.

챔프 쌤쌤 마당



이 코너는 독자여러분들을 위한 코너입니다. 저희 게임챔프를 이용해서 사거나 팔고 싶은 물건이나 교환하고 싶은 물건이 있으시면 주저하지 마시고 아래의 주소로 엽서를 보내주시거나 FAX 혹은 PC통신으로 메일을 보내주세요. 그리고 보내실 때에는 기종, 내용, 이름 ID, 주소, 전화번호를 정확히 기입해서 보내주세요. 거래하실 때는 모든 내용을 철저하게 확인해서 뜻하지 않은 피해를 입지 않도록 주의하세요.





※ 챔프점수 제도는 챔프티켓을 창간 4주년(96년 12월호)부터 1년치를 모으시면 전원 챔프점수 1,000점을 드립니다.

?& 겜훈장



가을이 가고 겨울이 다가왔습니다. 여러분들도 겨울 날준비에 한창 바쁘실 텐데요. 이 겜훈장도 겨울준비에 여념이 없답니다. 옆구리가 시린 이 겨울이 다시 찾아 왔다는 이유 하나만으로도 슬픔을 가눌 수 없는 현실을 여러분들은 아시나요. 그럼 약간의 아픔을 달래며 여러분들을 위한 여러분에 의한 게임의 궁금증들을 하나씩 삐껴 보기로 하겠습니다.

안녕하세요. 겜훈장님. 전 요즘 '바이오하자드'를 즐기고 있는데 도무지 뭐가뭔지 모르겠는데요. 도대체 식당에 있던 방패처럼 생긴 것과 남자 동료가 주고간 이상하게 생긴 가방은 어디에 쓰는 겁니까? 그리고 왕은 어디에 있나요?

초반 부분에서 막히셨군요? 맨 처음에 좀비가 등장하는 곳 있죠? 거기서 오른쪽 끝으로 가서 방문을 열어보면 바가 있는 곳이 나올 겁니다. 거기서 책장을 밀고 월광 악보를 얻은 후 피아노를 치면 숨겨진 방이 나옵니다. 이곳에는 황금방패가 있는데 이 방패를 빼내면 문이 닫혀서 나갈 수가 없게 됩니다. 여기서 그 나무방패를 황금방패가 있던 자리에 대신 끼워놓으면 황금방패를 얻을 수 있습니다. 황금방패는 어디에 사용하냐고요? 나무방패가 있던 곳으로 가서 나무방패의 자리에 끼우면 열쇠 아이템을 얻을 수 있을겁니다. 이상하게 생긴 가방(?)은 가방이 아니고 그레네이드 란처라는 무기의 탄약입니다. 보관상자 안에 잘 보관하셨다가 신무기를 얻은 후 사용하세요.

안녕하세요? 저는 슈퍼컴보이 유저입니다. 저는 무려(?) 3달전에 '슈퍼마리오 RPG'를 샀는데 4번째 스테이지의 마지막 배에서 5번째 스테이지로 넘어가지 못하고 있습니다. 도대체 어떻게 해야하나요? 그리고 요시가 있는 섬은 무엇을 하는 곳인가요? 가르처 주신다면 이렇게 불러드릴게요. 겜선생니임~~.

침몰선 스테이지를 클리어하려면 특별한 암호를 알고 있어야 합니다. 방안의 숫자가 쓰여진 블럭에 'すいぞくかん'을 입력하세요. 그리고 문앞의 확성기(?)에 말을 하면 몬스터 이카의 봉인이 풀리고 이카와 싸우게 됩니다. 이카를 이긴 다음에는 이카가 있던 구멍으로 떨어진 후 선장실로 가서 조나단과 싸워서 이기면 다음 스테이지로 넘어갈 수 있습니다. 요시가 있는 섬은 요시레이스를 하는 곳입니다. 열심히 해서 요시섬의 폭주족인 와시를 이겨보세요!

안녕하세요? 저는 꿈많은 소년, 준이라고 합니다. 제가 지금 가지고 있는 게임기는 PS입니다. 물론 질문도 PS에 대한 것이겠지요. 제가 즐기고 있는 게임은 '토발 NO.1'이라는 게임입니다. 친구들과 재미있게 즐기다가 숨은 캐릭터가 있다는 소문을 듣고 찾아보았지만 찾을 수 없었습니다. 이 소년의 부탁이니 숨은 캐릭터를 찾는 방법을 좀 가르쳐주세요.



겜훈장의 청년때 모습 900점



인기최고 겜훈장 1,000점

토발 NO.1은 숨은 캐릭터를 사용하는 비법이 특별히 없습니다. 퀘스트모드의 각 레벨을 클리어하면 마지막에 왕이 나오죠? 그 왕을 이기면 나중에 대전에서도 사용할 수 있게 됩니다.

안녕하십니까? 겜훈장님. 저는 며칠전에 미니컴보이를 가지게 된 유저입니다. '열투 킹 오브 파이터즈 '95에서 로버트가 골라진다는 소문이 있습니다. 사실이라면 고르는 방법을 가르쳐주세요. 그리고 '열투 투신전'에서 에이지와 카인의 초필살기를 모르겠어요. 꼭 가르쳐 주세요.

먼저 열투 KOF'95에서 로버트는 등장하지 않습니다. 루갈, 사이슈, 나코루루 등은 등장합니다. 그리고 열투 투신전의 초필살기를 가르쳐 드리겠습니다. 타카라의 로고가 나올 때 SELECT 버튼을 3번 누르면 소리가 날 것입니다. 에이지와 케인의 경우는 게임에 들어가서 상, 하, A+B를 입력하면 초필살기가 간단히 나갈 것입니다.

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 PS유저입니다. 지금 '포포로크로이스 이야기'를 즐기고 있는데 지금 이 게임을 때려부

수고 싶은 심정입니다.다름이 아니라 마지막 보스인 얼음마왕 때문입니다. 2번째 변신을 하는 곳 까지는 쉽게 봤지만 황금색 인간으로 변할 때는 손을 못쓰겠어요. 그리고 드래곤 팡을 쓰지 못하면 얼음마왕은 물리치지 못하나요?

[redacted]

드래곤 팡이 꼭 필요한 것은 아닙니다. 하지만 있으면 당연히 좋겠지요? 충분이 레벨을 올리신 후에 싸우는 것이 가장 좋은 방법이긴 한데... 얼음마왕이 황금색으로 변신하면 공격력과 방어력이 상당히 강해집니다. 까딱 잘못하면 아군의 전멸은 식은 죽 먹기죠.

나르시아는 열심히 회복마법을 사용해서 아군이 쉽게 죽지 않도록 하고 백기사는 기를 모아서 사용하는 강력한 공격을, 가미가미마왕은 강력한 장거리 무기들을 아낌없이 사용해야 합니다. 주인공 피에트로는 백기사와 같이 얼음마왕 가까이에서 열심히 싸워야 하고요. 아, 각종 마법효과 등에 걸리지 않도록 패러미터 상승 마법을 꾸준히 사용하세요.

그동안 안녕하셨습니까? 궁시렁궁시렁... 자 그럼 본론으로 들어가서 '스타 글라디에이터'의 빌슈타인 선택법! '파이터즈 스워드'의 참흥랑 선택법! 을 가르쳐 주세요. 그럼 다음 이맘때에 또 뵙기를 바라며...

[redacted]



아는것이 힘이다 800점

[redacted]



건모의 개다리 춤도 겜훈장이 원조라네 700점

[redacted]

예, 그동안 안녕했답니다. 쭝얼쭝얼... 자 그럼 본론으로 들어가서 스타 글라디에이터의 빌슈타인 선택법!은 캐릭터 선택화면에 들어가서 SELECT 버튼을 누르고 있는 상태에서 고아에 커서를 놓습니다. 그리고 G,K,G,K,A, A,A,B,B,B,K+G를 입력하면 됩니다. 파이터즈 스워드의 참흥랑 선택법!은 캐릭터 선택화면에서 ←←↓→→↑→↓→→↑←←를 입력하신 후 시간이 3초 남았을 때 START+X+○를 동시에 누르세요.

저는 '다이하드'를 열심히 하고 있는 학생입니다. 모든 오락은 100원으로 끝을 볼 수 있게 만들어졌다는 제 신조에 유일하게 다이하드만은 절대 불가능하더군요. 비법이나 아니면 조금이라도 쉽게 할 수 있는 방법이 없나 가르쳐주십시오.

[redacted]

다이하드에 특별한 비법은 아직 발견된 것이 없습니다. 이 게임은 지금까지의 액션 게임들에 비하면 난이도가 상당히 높아서 쉽게 클리어하기가 힘들 것입니다. 적을 공격할 때 너무 욕심내지 마시고 적당히 공격하고 피하는 치고빠지기 작전을 사용하시고 많은 경험을 통해 중간중간에 나오는 이벤트의 클리어 타이밍을 정확히 기억한다면 어느정도는 돈이 덜 들어갈 겁니다.

안녕하세요? 존경스러우신 겜훈장님. 저는 이번에 처음 글을 올리는 준섭이라는 아이입니다. 제가 이렇게 글을 올리는 이유는 이번 '버파3' 공략가이드에 나온 술깨기가 뭔지 몰라서 입니다. 꼭 좀 알려주세요.

[redacted]

순제의 경우는 상대방을 때리면 술을 마시고, 술을 마실수록 새로운 강력한 기술들을 사용할 수 있습니다. 여기서 술취한 것을 깨게 하는 기술이 바로 술깨기입니다. 각 캐릭터별로 가지고 있는 술깨기 공격이 순제에게 명중한다면 순제는 술취한 상태에서 술깬 상태로 돌아오고 사용할 수 있는 기술들에 제한을 받게 됩니다.

으~ 모르겠다. 겜훈장님. 저는 PS용 '포포로크로이스 이야기'를 즐기고 있습니다. 1장의 마왕성까지 갔는데 마왕이 나오지 않아요. 엘리베이터를 타고 1층에서 5층까지 다 둘러보았는데 졸병 로봇만 나오니... 기가 막히는군요. 제발,제발. 가미가미마왕을 만나는 방법을 가르쳐주세요.

[redacted]

가미가미마왕은 바로 5층에 있습니다. 1층부터 4층까지에서 헤맬 필요는 없습니다. 그리 어렵지 않은 미로이므로 5층에서 천천히 살펴보시면 마왕을 쉽게 찾을 수 있을 겁니다. 마왕은 가미가미마왕 로보를 타고 공격해오는데 회복마법을 적절히 사용하며 전투에 임한다면 어렵지 않게 이길 수 있습니다.

안녕하십니까? 겜훈장님. 처음으로 겜훈장님께 질문을 드리게 됩니다. 저는 중1인 SS유저 이효재라고 합니다. 얼마전 '더 킹 오브 파이터즈 95'를 구입하게 되었습니다. 여기서 궁금한 점이 있는데 최종보스인 구사나기 사이슈와 오메가 루갈을 선택할 수 있는 방법이 있는지요? 밤새 연구하여 보았지만 되지 않더군요. 비법이 있다면 꼭 좀 가르쳐주십시오.

[redacted]

SS용 KOF'95는 숨겨진 캐릭터를 선택하는 묘수가 없습니다. 단, 끝까지 클리어한 후 저장하시면 사이슈와 루갈을 고를 수 있습니다. SS용의 경우는 난이도 조절이 너무 엉망이라서 가장 쉬운 모드로 게임을 하신다고 해도 클리어하기가 매우 힘들 것입니다. 하지만 도중에 세이브를 할 수 있으므로 사이슈를 만나기 직전에 세이브를 하시고 이길 때까지 꾸준히 도전하시면 언젠가는 루갈과 사이슈를 고를 수 있을 겁니다. 사이슈와 싸우실 때는 강력한 공격(C+D) 또는 대공기를 사용하시면 큰 효과를 볼 수 있습니다.

HI~ GEMHUNJANG NIM~ (맞춤법 맞나요?) 그건 그렇고 제가 물어볼 것은 SS용 한글판 '두근두근메모리얼'

의 발매 날자와 오락실용 'KOF96'에서 보스 고르는 방법이 궁금해서 입니다. 꼭 가르쳐주세요~ 이상입니다.
[redacted]

한글판 두근두근메모리얼은 유감스럽게도 취소되었습니다. 그러므로 발매 예정일도 없지요. 오락실에서는 KOF'96의 보스를 고를 수 없습니다. 단, 네오지오CD에서는 고를 수 있지요. 오락실에서 보스를 고를 수 있다는 루머가 많이 있던데 속지 마시길 바랍니다.

안녕하세요! 겜훈장님 저는 게임에 죽고 사는 어린나이에 소녀랍니다. 저는 최근 아케이드 이식작인 스타 글래디에이터를 구입하였습니다. PS의 질감을 살려 파워 업시켜 이식된 이 게임에서의 숨겨진 비법들을 알고 싶습니다. 이런 게임에는 대대로 많은 비법들이 숨겨져 있던데 그래서 여지없이 겜훈장님께 여쭈어보는 것입니다. 그럼 겜훈장님의 답변 기다리겠습니다.
[redacted]



겜훈장의 대망신 600점
[redacted]

아~ 안녕하세요. 아니 웬 소녀분이 질문을... 그렇다면 겜훈장이 가만 있을 수가 없게 되죠. 스타글래에이터의 모든것을 알려드리겠습니다.

카파 선택법은 빌슈타인을 고를 수 있게 되면 캐릭터 선택화면에서 셀렉트 버튼을 누르면서 왼쪽으로 한바퀴 돌아 하야토로 이동합니다. KABAGABAKAB+G. 블러드는 카파까지 고를 수 있으면 오른쪽으로 이동. 빌슈타인으로 가서 GAGAGA. 그 다음 오른쪽으로 한번 가서 카파로 이동 KBKBKBL1+R1 순입니다.

차세대 게임정보 700-2377

챔핑의 H/W & S/W 연구실

안녕하세요. 챔핑 BROTHER! 저는 얼마전 구입한 SS를 즐기고 있는 새턴 유저입니다. 제가 엽서를 이렇게 날린 이유는 다름이 아니오라 알버트 오딧세이 외전과 루나 실버스타 스토리 등의 대작RPG가 한글로 컨버전 된다는 소식을 들었는데 사실인가요? 사실이면 언제쯤 나오게 되는지 꼭!꼭! 알려주세요. 플리즈~
[redacted]

대작 RPG들이 한글로 컨버전되어서 나올 예정이라는 소식은 사실입니다. 하지만 아직은 개발중이고 확실히 결정된 것은 아니지요. 따라서 발매일도 아직은 미정입니다.

챔핑TEACHER! 저는 SS을 가지고 있는 유저입니다. 저는 얼마전 무비카드를 샀는데 비디오CD를 돌려보니까 어떤 CD는 되고 어떤 CD는 안되더군요. CD에는 이상이 없는 것 같은데 왜 그럴까요? 또 새턴에서 노래방 CD도 되던데 마이크는 연결할 수 없습니까? 또 포토CD도 볼 수 있다고 하던데 어떻게 해야 볼 수 있습니까? 꼭 알려주세요.
[redacted]

무비카드는 모든 비디오CD를 사용하는 것이 가능합니다. 혹시 안된다는 CD가 PC용 동화상 영화 CD가 아닌가요 잘 살펴보시길 바랍니다. 새턴에서 노래방CD를 사용할 때 마이크를 새턴에 연결할 수는 없습니다. 마이크를 들고 직접 노래를 부르고 싶으시다면 새턴의 AV단자 중 비디오 단자(노란색)은 TV 또는 AV 모니터에 연결하시고 오디오 단자(빨간색,흰색)는 오디오에 연결 하신 후 오디오에 마이크를 연결해서 노래를 부르는 방법이 있습니다. 포토 CD는 포토 CD 카드를 새턴에 연결하신 후 전원을 넣으면 왼쪽 위쪽의 아이콘(게임을 로딩하는 버튼)이 새로운 모양으로 변해 있을 겁니다. 이때 포토 CD를 넣고 아이콘을 실행시키면 됩니다.

안녕하세요? 저는 SS를 구입한지 얼마 안된 유저입니다. SS용 CD를 구입하는데 문제가 좀 있습니다. 왜냐하면 게임을 즐긴 후 SAVE를 한 후 전원을 끄고 CD를 뺀 뒤 다시 CD를 넣고 게임을 하면 SAVE한 것이 없어집니다. 구입한데서도 왜 그런지 모르겠다고 하더군요. 답변 꼭 부탁드립니다.
[redacted]

새턴 본체에 세이브를 하셨는데 지워진 모양이군요. 플스와는 달리 새턴은 본체에도 세이브를 할 수 있습니다. 하지만 이러한 기능을 살리기 위해서는 수은 건전지를 넣어야 하지요. 이 수은 건전지의 수명은 약 1년인데 수은전지가 다 닳으면 세이브가 지워집니다. 혹시 중고 새턴을 사신 것은 아닌가요? 새턴 뒤쪽을 보시면 뚜껑같은 것이 있을 겁니다. 이 뚜껑을 열고 원래 있던 건전지를 빼내고 새 건전지를 사서 넣으시면 다시 세이브가 잘 될겁니다. 만일을 대비해서 파워메모리 하나쯤 구입해 놓으시는 것도 좋은 방법입니다.

안녕하세요? 열광적인 게임매니어 주영태입니다. AV단자가 없는 RF전용(?) TV를 가지고도 꿋꿋하게 PS를 즐기는 게임광입니다. 하지만 너무 화질이 않좋고.. 이런저런 이유로 골머리를 썩히던 중.. 게임챔프에서 PS를 RGB모니터에 연결하면 최상의 화질을 얻을 수 있다는 사실을 알게 되었습니다. 그러나!! 그 어느 전자제품 판매소에서도 RGB모니터를 구할 수 없었습니다. RGB모니터의 구입법과 가격을 꼭 알려주세요.
[redacted]

AV와는 비교도 할 수 없는 선명하고 깨끗한 화질을 자랑하는 것이 바로 RPG모니터입니다. RF전용 TV로 PS를 즐기실 정도라면 비싼 RGB모니터의 구입은 힘드시겠군요. 값이 싼 RGB모니터가 있기는 합니다. 옛날 MSX시절에 대우에서 판매한 MSX용 RGB모니터를 구입하시면 됩니다. 가격은 서울 중앙시장 같은 곳에서 중고를 약 3만원 정도에 판매합니다. 전남에서 파는 곳은 잘 모르겠군요. 하지만 중고 전자제품을 파는 곳을 잘 찾아다녀 보시면 구입이 불가능한 것은 아니라고 봅니다.

창고

더도 말고 '딱 100분'에게 푸짐한

안녕하십니까.
인포샵 게임챔프입니다.

이젠 96년도 불과 한 달 밖에는 남지 않았군요. 저희 인포샵 게임챔프에서는 겨울방학과 신년을 맞이하여 **"총 100분"**을 모시는 대형 선물잔치를 마련했습니다. 인포샵 게임챔프에 오셔서 게임정보도 보고, 상품도 타고, 이 기회를 놓치지 마세요!!

[플스 타기 백일장 대회]

참가요령: '게임챔프' '나이스' '겨울방학' '마리오' '눈사람' 등 5개의 주제 중에서 1개를 선택, 멋진 삼행시 또는 사행시를 적어주세요. 뛰어난 작품을 보내주신 분 중 1명에게 플스를, 나머지 분들에게는 아래와 같은 선물을 보내드립니다.

EX) **겨:**겨울내내 무엇을 할까 생각하다
울:울보 동생을 우선 달래 놓고
방:방안 정리를 마치고 나니 눈에 띄는 게임챔프!!
학:학교 공부도 중요하지만 내게는 게임챔프도 중요하네.

참가방법: [ATDT 01410]접속 후 nice를 친 후 Go Champ를 한 후 2번 게임챔프 특집 란의 [플스 타기 백일장 대회 참가]에 들어가십시오. 그 다음 'W' 자를 치시고 자신의 삼행시를 적어주세요. 단, 말머리는 [참가]로 통일 시켜 주시구요. 내용에서 주소와 전화번호는 꼭 적어주세요. 주소와 전화번호가 없을 시에는 당첨이 취소됩니다.

기 간: 1996년 12월 1일부터 12월 31일까지

발 표: 1997년 1월 4일 NICE 공지사항
게임챔프 공지사항을 참조하세요.

시상내역:

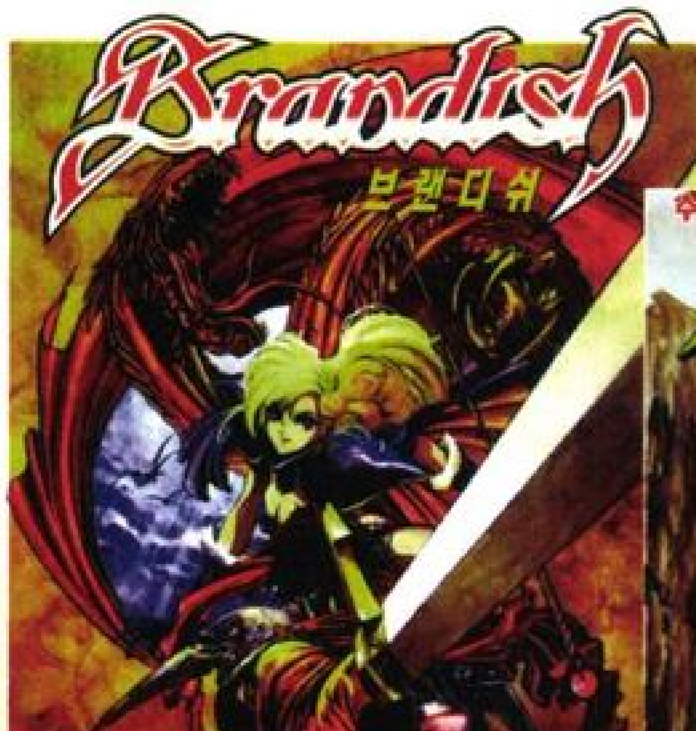
1등	제우미디어상	1명
	플레이 스테이션	1대
2등	최우수상	1명
	최신 새턴 게임 CD	1개
3등	우수상	11명
	최신 IBM 게임 디스켓	11개
4등	장려상	13명
	슈퍼 알라딘보이용 게임팩	13개
5등	참가상	24 명
	SFC용 조이패드	4개
	슈퍼 컴보이용 게임팩	3개
	게임음악 CD	17장



1등(1명):플레이스테이션



2등(1명):최신 새턴 게임CD



3등(11명):최신 IBM게임디스켓

4등(13명):슈퍼 알라딘보이용 게임팩





5등(24명):SFC용 조이패드
슈퍼컴보이용 게임팩
게임음악CD





대방출

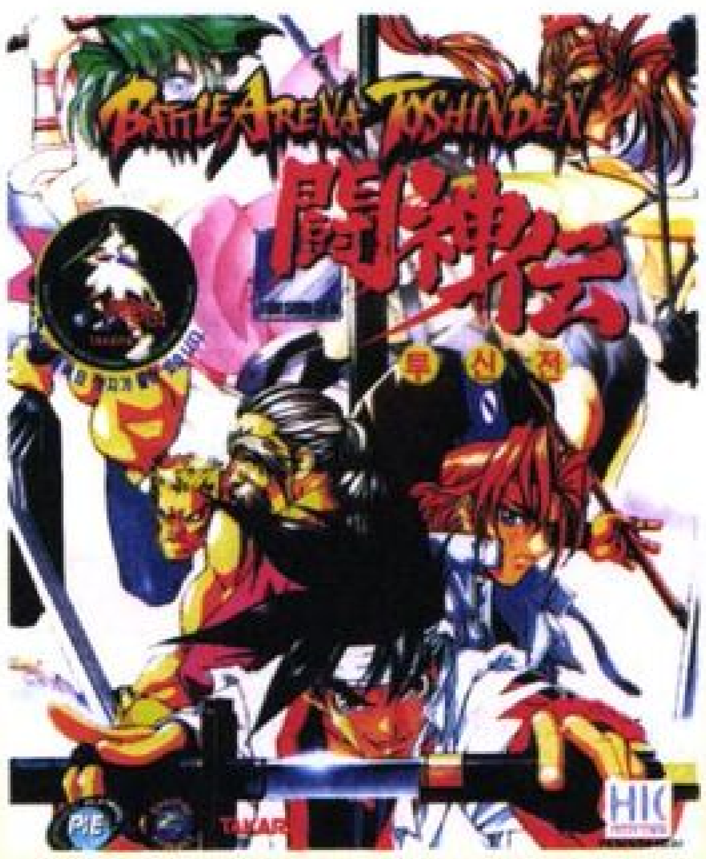
떨도 말고 선물을 드리겠습니다!



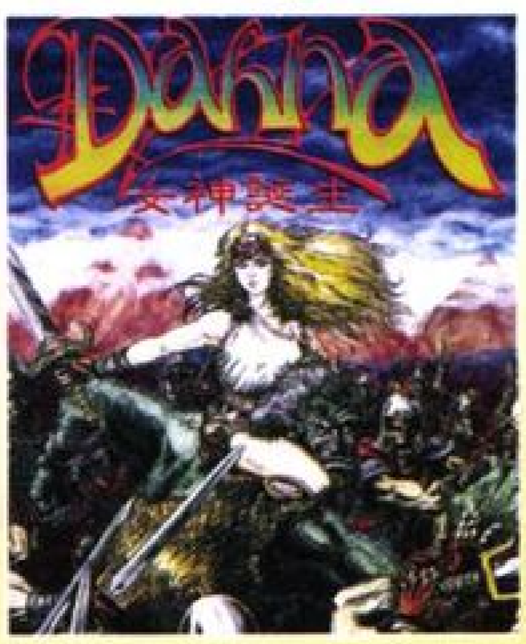
1등(1명):삼성 새턴



2등(1명):미니 겜보이



3등(14명):IBM 게임디스켓



4등(34명):인기 게임 캐릭터 인형
이랑전설 캐릭터 티셔츠
오리지날 게임 브로마이드



그림으로 즐기는 게임퀴즈!! 그동안 게임퀴즈가 딱딱한 글로만 되어서 불만이 많으셨죠? 이젠 16색의 그래픽 게임퀴즈를 즐기세요!! 아, 이런게 진짜 퀴즈구나... 라고 느끼실 겁니다. 인포샵 게임챔프를 통해서 접속하신 분 중 우수한 성적을 거두신 분들께 다음과 같은 상품을 드립니다.

[새턴타기 게임퀴즈]

참가요령: [ATDT 01410]접속 후 nice를 친 후 Go Champ를 한 후 인포샵 게임챔프 내에 있는 '게임퀴즈' 란에 들어간다. 문제를 풀고 난 뒤, 가장 높은 점수를 받은 순서대로 상품이 돌아갑니다. (단, 동점일 경우에는 시간이 빠른 쪽이 우위)

기　간: 1996년 12월 1일부터 12월 31일까지

발　표: 1997년 1월 4일 nice 공지사항
게임챔프 공지사항을 참조하세요.

시상내역:

1등	인포샵 게임챔프상	1명
	삼성 새턴	1명
2등	최우수상	1명
	미니 겜보이	1개
3등	우수상	14명
	IBM 게임 디스켓	1개
4등	장려상	34명
	인기 게임 캐릭터 인형	5개
	아랑전설 캐릭터 티셔츠	10장
	오리지날 게임 브로마이드	19장

'nice' 정보내의 인포샵 게임챔프 접속방법:

1. 통신 프로그램을 이용해 01410에 접속한다.
2. 하이텔 인포샵을 이용한다.
3. 약부호 'nice'입력 후 Go Champ!!

▶하이텔 초기메뉴(01410)에서 nice만 치면 이용하실 수 있습니다. (별도의 가입비 없이 누구나 이용가능)

01410→nice→go champ

게임을 쉽게 하기 위한 공략 日本語

지난호의 초급 단계에 이어 이번에는 조금 레벨을 높였다. 이번호에는 PS용 『아크 더 레드2』와 『반달 하츠』에 등장하는 필수 일본어를 총정리! 일본어를 몰라서 게임의 재미를 느끼지 못했던 여러분드을 구제하러 나섰다.

『아크 더 레드2』 필수 일본어

전투중 캐릭터들이 하는 말들

전투중의 캐릭터들이 하는 말들이 과연 무슨 소릴까? 사실 게임에는 한정된 언어밖에는 나오지 않는다. 하지만 그런 말들을 몰라 헤매는 여러분들을 위해 주요 대사를 위주로 아크 더 래드 일본어를 총정리했다.

엘크의 대사	
ほのおよわがちからになれ	화염이여 나의 힘이 되어라 (레벨 업시 보통 이 말을 하죠?)
つぎはどいつだ	다음차례는 누구 (자기 차례가 오면 이소릴 하든데)
じゃまだ	방해다 (적을 쓰러 뜨렸을 때)
ほのおのあらしよすべておのみこめ	불꽃의 폭풍이여 모든것을 먹어 삼켜라 (파이어스톰을 쓰면 하는 말)
でごわいやつだ	무서운 녀석이다.(힘든 상대를 쓰러 뜨렸을 때)
おれよりはやい	나보다 빨라(적이 공격을 피했을 때)
いのちのほのおよちからとなれ	생명의 불꽃이여 힘이 되거라 (마이트마인드를 사용할 때)

리사의 대사	
ごめんね	미안해요~~ 적을 죽였을 때)
もとのせかいにおかえり	원래 세계로 돌아가세요 (이것도 적을 죽였을 때)
ちからがはいってくるわ	힘이 들어와요 (레벨 업했을 때)

슈우의 대사	
かちはかちだ!	이긴 건 이긴 거야 (적을 물리쳤을 때)
このていどが	이정돈가? (적의 공격을 방어했을 때)
たよれるのはじぶんだけのことが	의지할 수 있는 것은 자신만이란 것인가 (아이템으로 회복시)

샨테의 대사	
いくわよ	자! 가요 (자신의 차례가 돌아왔을 때)
こわかつた	무서웠어 (적을 물리쳤을 때)
このくらいわね	이정도군요 (적의 공격을 방어했을 때)

그루가의 대사	
さあ こい	자! 와라(자신의 차례가 왔을 때)
どけどけ	비켜비켜(적을 물리쳤을때)
ちからが ちからがはいらん	힘이 힘이 들어오질 않아 (죽을 때)
ちのさだめだ	피의 숙명이다(적을 물리쳤을 때)
おれのちが	나의 피가 (레벨 업할 때)
せんしのほこりが	전사의 명예가 아이템 등의 레벨이 올라갈 때)

사니아의 대사	
つよいわね	강하네요 (적을 이겼을 때)

아크의 대사	
せいれいよおれにちからをあたえ	정령이여 나에게 힘을 부여하라 (레벨 업 시)
おれにまかせろ	나에게 맡겨라 (차례가 돌아왔을 때)

쿠쿠루의 대사	
あたらしいちからが	새로운 힘이(레벨 업할 때)
ふじょうなるものえのてんのさばきを	부정한 것들에게 하늘의 재판을 (마법을 사용할 때)

포코의 대사	
ぼくのばんだ	내 차례야(자기 차례가 왔을 때)
あいてむあいてむ	아이템 아이템~ (아이템을 얻었을 때)

토슈의 대사	
いちげきだぜ	일격이다!(적을 죽였을 때
くそっ	젠장(적이 방어할 때)
よっしゃ	좋아!(레벨 업할 때)
みなぎってくるぜ	힘이 넘쳐 흐르는군(레벨 업할 때)
まだまだ	아직 멀었어 (적의 공격을 방어했을 때)
はずせた	빗나갔다 (적이 공격을 피했을 때)

고겐의 대사	
わしのばんかい	내 차례인가? (자기 차례가 왔을 때)
わしはつよいぞ	난 강해~ (자기 차례가 왔을 때)
れべるがあがりましだ	레벨이 올라갔습니다. (레벨 업할 때)

이가의 대사	
しゅぎょうがたりん	수업이 모자라 (적을 죽였을 때)
しゅぎょうにおわりはない	수업에는 끝이 없다(레벨 업할 때)
やるな	잘하는군 (적이 방어했을 때)

초코의 대사	
ちょこのばんだ	초코의 차례야(차례가 돌아왔을 때)
ちょこつよいんだから	초코 강하니까(차례가 돌아왔을 때)
ちょこにもできるんだ	초코도 할 수 있어(적을 죽였을 때)
ちょこおおきくなっだ	초코 크게 되었어(레벨 업할 때)
だすけて	살려줘요(휴루루의 마법을 사용할 때)

게임에 사용되는 이야기들

게임을 하면서 많이 나오는 단어나 자주 보는 말들 그리고 인상깊은 말들이 있죠? 이번엔 그런것들을 조금 살펴볼까 합니다.

■勇氣ある行動が人の心を開く
용기있는 행동이 사람의 마음을 연다 (쿠쿠루가 리자에게 해준 말)

■あなただけでも逃げて このままじゃ2人とも捕まっちゃう
당신만이라도 도망가요이대로라면 둘다 잡히고 말아 (미릴과 엘크가 헤어질 때 그리고 리자가 다시 엘크에게 했던 말. 결국 리자의 이 말이 엘크의 운명을 바꿔놓았죠)

■考えてみろよ… この世界が命をかけるほど價値のあるものなのか
생각해 봐라 이 세계가 목숨을 걸 정도로 가치가 있는 것인지
(마왕이 죽기전에 아크에게 한 말 당신은 가치가 있다고 생각하세요?)

■この世界をもう一度生まれ變わらせるのは 君たちの子供なんだ
이 세계를 다시한번 되살리는 것은 너의들의 아이들이야
(엔딩의 마지막에 아크가 엘크에게 한 말)

■ふざけた事はやめてとっとと解散しろ
장난하지말고 빨리 해산해
(어떤 의뢰중에 이런말을 하게 되죠)

■アリバイを聞く
알리바이를 듣다
(그레이시누에서 도둑을 잡을때 이렇게 물어보죠)

■いいてんきですね?
날씨 좋죠?
(용을찾는 의뢰중에 이런 단어가 나오죠?)

■なにをなにを探せ
무엇무 엇을 찾으라는 명령어
(헌터 길드의 의뢰내용 중에 많이 나오죠)

■なになにをして欲しい
무엇 무엇을 해주기 바람
(이것도 헌터 길드의 의뢰내용 중에 나오죠)

■なになにを取ってくる
무엇 무엇을 가져다주다

■なになにをしてください
무엇 무엇을 해 주세요

■なになにに入る
어디로 들어가다
(에리어에 들어가기전에 항상 물어보죠?)

■シルバーノーアにのる
실버노아에 타다
(실버노아의 내부로 들어갈때 이 명령어를 사용하면 되죠)

『반달 하츠』 필수 일본어......................

상점에서의 무기와 아이템

상점에서 살 수 있는 무기와 아이템은 어떤 것이고 무슨 효과를 지닐까요? 단어의 뜻만 알아도 대충 알겠는데…

무기	
숏 스워드(ショート ソード)	짧은 단검. 여행자들의 호신구.
라이트 스워드(ライト ソード)	중견급 기사가 애용하는 검
헌터 애로(ハンターアロ)	사냥꾼들이 애용하는 활
라이트 애로(ライトアロー)	수비궁병들의 무기
라이트 스탭(ライトスタッフ)	마법사들의 마법 집중력을 도와주는 막대기
아이언 스워드(アイアン ソード)	강철로 만든 장검
아이언 애로(アイアン アロー)	강철로 만든 활
아이언 스탭(アイアン スタッフ)	강철로 만든 막대기
아이언 액스(アイアン アックス)	강철로 만든 도끼
아이언 스피아(アイアン スピア)	강철제 창. 비병들의 애용무기
아이언 크로우(アイアン クロ)	강철로 만든 손톱갈퀴.
	무도가의 무기
그레이트 스워드(グレイト ソード)	장군급의 무사들이 사용하는무거운 검.
스틸 애로(スチール アロ)	금속으로 만든 활
매직 완드(マジック ワンド)	마법력을 증가시키는 마법사용
	호신 지팡이
배틀 액스(バトル アックス)	중보병의 무기. 주로 돌격용으로 쓰인다
소닉 랜스(ソニック ランス)	가벼워서 상대보다 많은 공격을 하는 창.
스틸 커터(スチール カッタ)	금속으로 만든 무투가 전용 무기
마스터 브레드(マスター ブレード)	용사라고 인정받은 사람만이 사용하는 검
바스타 숏트(バスター ショット)	모든 것을 꿰뚫는 바스타
	금속으로 만든 활
아크 스탭(アーク スタッフ)	땅의 기운을 받아 많은 능력을 발휘 하므로
	상급 마법사들이 애용하는 지팡이
기간트 액스(ギガント アックス)	돌격해오는 지상의 모든 것들을 분쇄 하는
	전투용 도끼.
헬발트(ヘルバルト)	기마병과의 백병전에서 최고의 능력을
	발휘하는 돌격 저지용 창.
데스 슈랫더(デスシュレッダー)	적에게 반드시 죽음을 선사하는 갈퀴.

아이템	
하브(ハーブ)	상처를 회복해주는 약초
매직 오일(マジック オイル)	마법의 기름. MP를 4포인트 회복시켜준다
큐아 포션(キュア ポーション)	아군의 몸상태를 회복시킨다
파이파 그라스(ファイヤーグラス)	불의 효과를 갖고 있는 아이템
매직 스톤(マジックストン)	마법의 돌
오로라 소릿드(オロラソリッド)	오로라의 힘을 지닌 공격마법 아이템
라이프 오브(ライフオーブ)	삶을 좌우하는 생명의 힘이 담긴 구슬

SATURN



리그로드 사가2 -상편-

장 르	RPG	현지 발매일	발매중
제작사	세가	현지 가격	5,800엔

슈퍼 알라딘보이의 샤이닝포스 시리즈로 많은 인기를 얻었던 시뮬레이션과 롤플레잉의 결합된 게임으로 새턴용은 『리그로드 사가』가 초기 작품이었다. 특히 지형을 폴리곤으로 구성하여 전투장소의 입체감을 느끼게 해주었으며, 지형을 변화시킨다는 요소가 참신한 느낌을 주었던 게임이었다. 이번 「2」는 지형 변화를 가장 부각시키며 전작의 요소들을 그대로 계승하였으므로 전작을 즐겼던 유저들에게는 또 한번의 재미를 안겨줄 것이다.

다시 시작되는 전설

젠유사이를 시작으로 대륙전체를 전란으로 몰고갔던 리그로드 대전...

퀸즈랜드 국가의 아서왕자를 선두로 각지에서 모여둔 용사들은 기나긴 여정 끝에 리그로드 대륙의 혼란을 마무리 짓는다. 세월이 흘러 아서들의 자손들이 살고있는 지금...급격한 혼란 후에 찾아왔던 긴 평화는 또다시 위협받기 시작했다. 마법력이 발달한 카다르(カダール)국 7인 위원회의 야망으로 인한 리그로드, 야마타이 대륙침략은 또 다른 전설을 불러 일으키려 하는데...

알아두기

C 버튼	결정, 명령이나 캐릭터 선택
B 버튼	메뉴를 부르거나 취소의 의미로 사용된다
A,X,Y,Z 버튼	화면 각도와 시점 변경
L,R 버튼	캐릭터 순서나 메뉴에서의 간편이동
필드 화면에서는 A 버튼의 각도 변환이 되지않으며 B 버튼으로 시스템 메뉴(SAVE,LOAD 등)를 부를 수 있다	

조작방법은 전작과 동일하다.

* 같은 사람이나 집이라도 대화를 반복해야 얻을 수 있는 정보들이 많다.

이경우 정보를 얻은 경우와 그렇지 않은 경우에 이벤트가 발생할 수도 있고 그렇지 않을 수도 있다.

* 전투중 전멸해야만 GAME OVER.

* 보스급의 전투는 퇴각이 불가능하며 전투중에 SAVE 역시 불가능하다.

* 전투중에 퇴각할 경우 그 때까지의 경험치를 얻을 수 있다.

* 아군이 전투 중 사망했을 경우 전투가 끝나거나 퇴각하면 살아나며 HP와 MP는 모두 회복된다.

* 기술이나 마법메뉴에서 위에서 아래로의 순서대로 최근에 생긴 것이다.

* 기술이나 마법 중에 빨간색으로 표시되는 것은 행동력이나 그 기술을 사용하기에 레벨이 부족하거나 MP 등이 모자라는 경우이다.

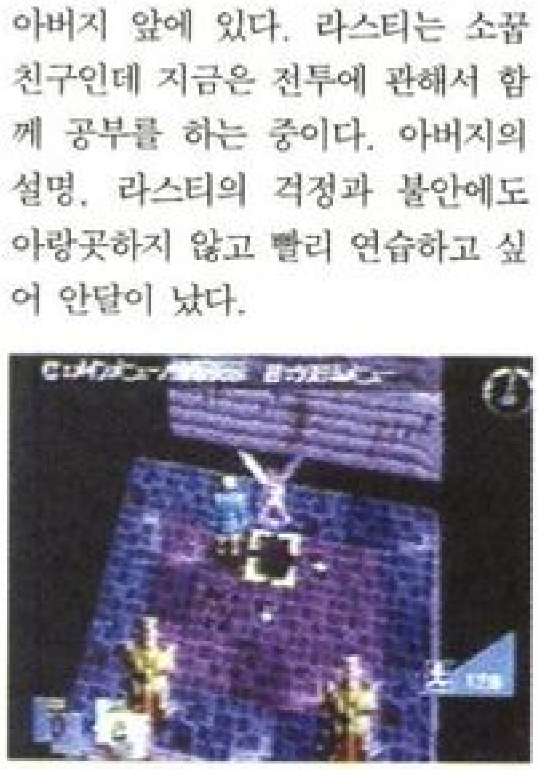
* 전투장면 애니메이션은 ON/OFF가 가능하다.

* 대화를 빨리 넘기고 싶으면 속도를 빨리하거나 B버튼과 C버튼을 동시에 누르고 있으면 된다.

리그로드 대륙(リグロード 大陸)의 혼란

나의 이름은 뮤(ミュウ). 드라군(ドラグーン)국을 대표하여 그 유명한 리그로드 대전에 참전하셨던 에반 할아버지의 자손이다. 물론 왕가의 사람이기에 나의 신분은 왕녀. 즉 공주이다.

오늘은 이웃나라 퀸즈랜드국가의 왕자 라스티(ラステイ)와 함께 아버지 앞에 있다. 라스티는 소꿉친구인데 지금은 전투에 관해서 함께 공부를 하는 중이다. 아버지의 설명, 라스티의 걱정과 불안에도 아랑곳하지 않고 빨리 연습하고 싶어 안달이 났다.



적의 숫자	4
적절한 플레이어 레벨	1
처음으로 시작하는 이번 전투는 모든 적을 물리치면 된다. 만약 지더라도 다시 도전할 수 있으니 전투 방법에 익숙해지도록 충분히 연습하자.	
승리 포인트	뮤의 기술 중에 용변화(龍變化)라는 기술을 사용하면 용으로 변신하기 때문에 갈 수 없는 부분을 날아서 갈 수 있다.

전투를 마치고 칭찬을 듣는 그때 우리 앞에 왠 이상한 사람 둘이 나타났다. 공간이동으로 나타난 그들은 가르자드(ガルザード), 라그로스(ラグロス)라고 자신들을 소개했다. 하지만 이들은 마도국가 카다르(カダール)의 이름으로 이땅을 가지러 왔다고 한다.

즉, 침략해 온 것이다. 용기사인 아버지가 맞서 싸우게 되었고 라스티와 나는 성 밖으로 도망쳐 나오게 되었다. 아버지의 생사도 모른

체 성은 불타기 시작했고 라스티와 나는 당황할 수 밖에 없었다.

일단은 아버지가 찾아가라고 하셨던 야마타이(ヤマタイ) 대륙의 아스카(アスカ)를 찾아야 한다. 그리고 나의 긴 모험은 이렇게 시작되었다.



드라군성의 위기



적의 숫자	6
적절한 플레이어 레벨	1
남쪽으로 내려가다보면 국경에 도착하게 되는데 여기서 카다르 병사와 전투를 벌이게 된다.	
승리 포인트	아스모르(アースモール)라는 뮤의 기술로 적들이 모여있는 중앙을 공격하면 한번에 적들을 물리칠 수 있다. 지형변화마법은 자주 사용된다

남쪽으로 내려와 항구마을 오르토마(オルトマ)에 도착해서 사람들과 대화를 해보면 디아네(ディアーネ)를 찾아가라고 한다. 디아네를 만나서 그간의 일을 설명하면 배를 탈 준비가 되었냐고 물어본다. 그녀의 도움으로 우리는 야마타이 대륙의 이가(イガ)마을 근처에 내리게 되었다.



디아너에게 부탁하면 배를 탈 수 있다.

야마타이 대륙 (ヤマタイ 大陸)

최강의 시노비 아스카

북쪽에 바로 보이는 이가마을에 들어가보니 한 사람이 적들에게 공격받고 있는 것 같다.

그는 시노비 같아 보였으며 이름은 아스카라고 했다. 나와 라스티는 상황이 급하니 일단 도와주고 볼 일이다.

적의 숫자	6
적절한 플레이어 레벨	2
적들 중에 칼을 등에 메고 있는 적은 아군을 혼란에 빠뜨리게 하니 주의한다	
승리 포인트	적 한명한명을 집중적으로 공격한다



아스카는 자신의 이름을 알고 있는 우리가 누구인지 궁금해한다. 신분을 밝히고 아스카에게 증원요청을 하러왔다는 것을 이야기하면 야마타이 대륙도 상황이 좋지 않다는 것을 알 수 있다. 카다르군의 수가 많아서 어디로든 돌을 던지면 카다르 병사 중의 하나가 맞을 정도라고 한다. 게다가 아스카가 대장으로 있는 시노비 단체 월조(月組)의 시노비들이 카다르 군에게 잡혀있기 때문에 그들을 구하러 가야 한다고 한다.

하지만 마을사람들은 아스카를 배신자라고 하며 정보도 주지 않는다. 전투에 협력해주는 대신 리그로드에 대한 협력을 약속받은 나는 붙잡힌 시노비들을 구하기 위해 닌자저택(忍子屋敷)으로 향한다.



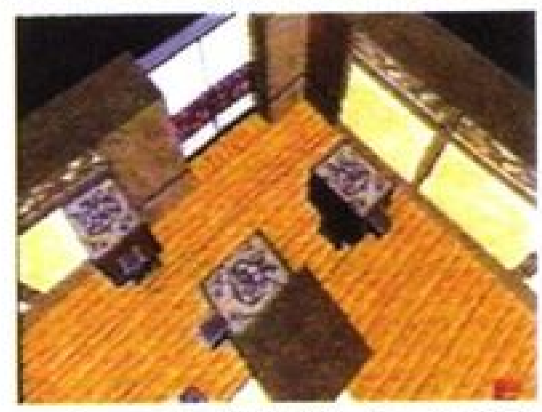
닌자저택으로 가는 산길의 위치

적의 숫자	6
적절한 플레이어 레벨	2
다리가 끊어져 있다. 뮤의 용기술 上昇:높이 상승한다. つかむ:상승한 상태에서 아군이나 적을 잡아올린다. 放す:잡아올린 아군이나 적을 떨어뜨린다 아군을 건너편으로 옮기거나 적을 모두 물리치고 뮤가 직접 건너편 끝으로 이동해야한다	
승리 포인트	용으로 변한 후에 아군을 잡고 왼쪽이나 오른쪽으로 건너가기를 시도할 때 반대쪽에 다른 캐릭터를 세워서 적의 방어선을 분산시킨다



아스카는 카다르군의 침공 때 적의 작전에 말려들어 카다르군의 부하가 된 것처럼 배신자로 오해받게 되었다. 때문에 마을 사람들도 오해를 하고 있었는데 그것을 풀 수 있는 방법은 부하들을 구출해내는 것 뿐이다.

적의 숫자	21
적절한 플레이어 레벨	2-3
닌자저택 답게 곳곳에 트랩이 설치되어 있다. 지도1의 A 지역은 바닥이 가라앉으며 B 지역은 바닥에서 창이 솟아나와 공격한다. C 지역은 화염이 나오는데 이것은 화염방출구 방향의 직선상으로 불이 나간다	
승리 포인트	A, B 지역은 벽의 오른쪽에 바짝 붙어서 이동하면 트랩에 걸리지 않는다



안으로 돌진해 적의 보스와 만나게 되었다.

적의 숫자	10
적절한 플레이어 레벨	3-4
보스는 HP 800, MP 58 이며 「용기술 잡기」가 되지 않으니 주의하자	
승리 포인트	보스를 계단 근처로 유인하고 지형변화마법을 이용하는 것도 좋다. 또는 보스와 멀리 떨어져서 부하들을 헤치운 후에 집중공격을 한다.



보스를 물리치고 부하들을 구출한 우리는 천사경(天邪の鏡)를 얻고 마을로 돌아왔다. 배신자의 오명이 벗겨진 터라 여러가지 정보를 얻을 수 있었는데, 요약하면 다음과 같다.

1. 서쪽의 관문을 통과해서 계곡을 지나면 포술에 능통한 기술자들이 사는 크리카라(クリカラ)가 있다.

2. 동쪽의 관문을 통과해서 호우라이(ホウライ)산 방면으로 가면 정령을 힘을 빌어 동물로 변하는 힘을 가진 사람들이 사는 마을인 카므이코단(カムイコタン)이 있다.

3. 마을 동쪽에 바다를 끼고 돌면 나즈나(ナズナ)동굴이 있는데 그곳에는 식신의 나즈나(式神のナズナ)가 잠들어 있다고 한다.

4. 시라나미(シラナミ)라는 여자 의적이 카다르군에 맞써 싸우고 있다.

5. 마을 북쪽의 산을 지나면 카다르 군의 가르자드가 있는 성으로 갈 수 있지만 현재는 이상한 힘에 의해서 그 길이 마법 장벽으로 막혀있다고 한다.

우리는 일단 서쪽관문을 통과해 보기로 했다.

시라나미를 동료로

어렵지 않게 서쪽관문을 통과한 우리는 마을의 주점에서 차를 마시고 있었다. 갑자기 아스카가 차에 약이 타 있다는 것을 발견했으나 이미 우리는 마셔버린 후였다.

카다르군에 이미 현상수배자로 몰린 우리를 주점의 주인이 팔아넘기려는 것이었다. 정신을 차려보니 어떤 감옥에 갇혀있지만 곧 알 수 없는 여자가 나타나 우리를 꺼내주었다. 그녀의 이름은 타마모(タマモ).

아스카의 소꿉친구인 그녀는 아스카를 무척 좋아하며 지금은 어려운 사람들을 도와주는 의적 시라나미로 더 유명하다. 일단은 감옥을 탈출하는 것이 급하다.



새로운 동료 시라나미

적의 숫자	32
적절한 플레이어 레벨	5
적들 중에 칼을 등에 메고 있는 적은 아군을 혼란에 빠뜨리게 하니 주의한다	
승리 포인트	적 한명한명을 집중적으로 공격한다



이곳은 문을 열어도 또 한번의 전투가 있다. 두 곳을 모두 빠져나가면 다리가 있는데 이곳에도 적이 기다리고 있다

적의 숫자	17
적절한 플레이어 레벨	6-7
다리가 1턴이 지날 때마다 폭파되니 앞쪽으로 전진만을 하며 싸워야하며 다리를 한사람이라도 건너면 된다	
승리 포인트	적을 몰려있게 유인해서 한번에 대량으로 적을 물리친다



1턴이 지날 때마다 다리가 폭파된다

감옥을 탈출하면서 팔판의 구옥(八坂の勾玉)이라는 것을 얻었다. 우리는 다시 동쪽관문을 통과하고 카므이코단이라는 마을로 향했다.

카므이를 동료로

동쪽관문을 통과해서 마을쪽으로 가다가 우리는 마을사람 둘이 카다르군과 있는 것을 보았다. 내용을 들어보니 마을의 평화를 유지시켜주는 대신에 사람들을 인질로 데려가고 이번에는 유리카(ユリーカ)라는 여자가 인질이 될 차례인 것 같았다. 마을의 안전 때문에 자신의 여자를 떠나보내는 카므이(カムイ)촌장.

아스카의 의견에 따라 나는 카다르병사와 싸워서 그들을 구하기로 결정했지만 열받은 병사가 유리카를 칼로 내려치고 말았다. 분노한 카므이와 함께 우리는 적 병사를 모두 물리쳤지만 유리카는 심각한 중상이었다. 타인을 위해 희생하며 죽어가는 것을 보던 라스티는 자신의 힘을 모두 동원해서 그녀를 살리려고 마법을 사용한다.

그러나 아직은 역부족이다. 자신의 한계에 분노한 라스티는 능력 밖에 있는 오메가히링(オメガヒーリング)을 사용해서 결국 유리카를 살려낸다. 그러나 정신력을 너무나 소모한 나머지 쓰러지는 라스티...



라스티의 노력은 헛되지 않았다. 다소 감동적인 장면

카므이의 집에서 휴식을 취한 라스티도 곧 회복되었고 잡혀있는 인질들을 구출하기로 한 우리는 내일 아침에 작전을 실행하기로 했지만 이방인의 안전을 걱정하며 자신의 책임에 대해 생각한 카므이는 나를 비롯한 동료를 놔두고 몰래 혼자 싸우러 떠난다.

하지만 그것을 모르는 우리가 아니다. 결국 함께 싸우기로 하고 북쪽의 산으로 향한다.

적의 숫자	27
적절한 플레이어 레벨	11-12
산으로 가는 도중의 길에 전투가 벌어진다. 산이라 길이 가파르고 이것 때문에 좁은 길로 돌아가야 한다	
승리 포인트	보이지 않는 기술을 사용하는 적은 마법 공격만이 효력을 발휘한다 적을 밀어낼 수 있는 기술들을 사용하면 굴러떨어지게 해서 많은 효과를 발휘할 수 있다



길이 가파른 지형에서의 전투. 좁은 길을 통과할 때는 미끌어지지 않도록 주의한다

인질들이 잡혀있는 장소의 문을 시라나미가 가볍게 열어버리고 안으로 침입한다. 이때 우리는 양동작전으로 팀을 둘로 나눠서 들어가기로 했다.

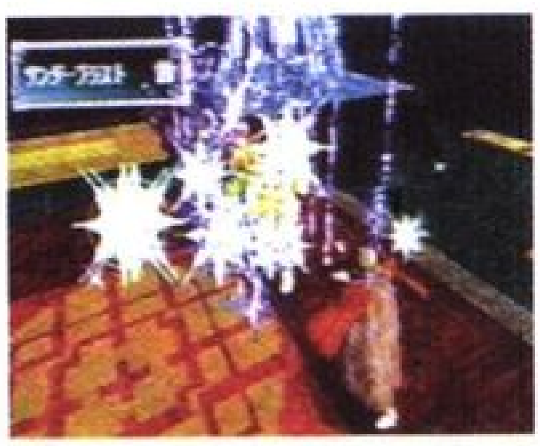
적의 숫자	17
적절한 플레이어 레벨	10-11
양동작전이지만 길은 통해있는 건물구조이다. 인질들이 갇혀있는 감옥도 보인다	
승리 포인트	라스티의 공격마법이 많은 힘을 발휘한다. 라스티의 공격마법과 카므이의 곰으로 변화하는 기술을 이용해서 전부 물리친다



인질 구출 양동작전

인질을 구출하긴 했지만 아이들은 특별한 곳에 따로 잡혀 있다고 한다. 건물 밖으로 나온 우리는 아이들을 구출하기 위해 다시 건물로 들어갔다 (지도 2 참조)

적의 숫자	9
적절한 플레이어 레벨	10-12
보스는 마법사로서 HP 1800, MP 1000 이나 되며 행동을 2번 할 수 있다. 그의 마법을 주의하자	
승리 포인트	궁병이 많기 때문에 보다 가까이 접근해서 전투를 해야 피해를 덜 입을 수 있다 보스의 행동력을 무마시키기 위해서는 아군으로 네 방향을 둘러싸는 것도 좋다



적 보스의 마법. 행동을 2번 할 수 있으니 아군의 HP 를 자주 살펴보자

봉영주(蓬英の珠)를 얻고 아이들도 구출하고 카므이도 그 답례로 우리와 함께 행동하기로 결정한다. 일이 잘 풀려나간다. 우리는 포술에 관한 기술자를 동료로 맞는다면 많은 도움이 될 것 같아서 서쪽관문을 지나면 있는 계곡으로 행했다.

타타라를 동료로

안개가 자욱한 오보로(おぼろ)계곡에 와보니 전에는 못봤던 여자가 보인다. 그녀는 리그로드 대전에서의 관계 인물 아야타메(アヤタメ)의 자손 미즈타마(ミズタマ)라고 자신을 밝혔다.

라스티가 말하길 아야타메는 리그로드 대전에서 드라군 성을 장악했던 겐유사이의 부하였다고 한다.

이에 열받은 나는 아야타메를 좋게 생각할 리 없고 미즈타마 역시 자신의 할머니를 모욕하는 것을 참을 수 없었을 것이다. 결국 격돌하는 일 뿐!

적의 숫자	29
적절한 플레이어 레벨	12-14
미즈타마는 HP 1500, MP 500의 시노비이다. 지형도 좁고 그 위에는 궁병들이 대치하고 있어 배치가 상당히 불리하다	
승리 포인트	오른쪽 언덕 위의 궁병들은 사정거리가 길게 되어 있으니 뮤의 특수마법에서 지형 변화 마법을 이용해서 밑으로 떨어뜨린 다 좁은 길을 빠르게 통과해서 미즈타마와 결판을 내는 것이 유리



지형적으로 상당히 불리하다



아야타메의 손녀 미즈타마. 그녀가 이곳의 두목이다

미즈타마를 이기면 그녀는 황혼의 옥검(荒魂の玉劍)을 주고 떠난다. 그녀를 용서해주자는 라스티에게 "어떻게 저 여자한테는 그렇게 상냥하지?" 라고 물었더니 '도호호~~' 하며 말을 못한다. 아스카가 일단 싸움이 끝나지 않았으니 그만두고 전투에 신경쓰자고 한다. 그 말이 맞긴맞아.

이것을 본 라스티는 나에게 아스카한테는 화도 안내면서 왜 자신한테는 화를 내냐고 한다. 왜냐고? 그건 네가 라스티니까...(라스티: 도호호~~). 언덕위로 올라가려면 황혼의 옥검을 이용해서 지도 3의 A 지역에 있는 돌을 조사해야 한다. 검을 넣게 되면 다리가 생기고 그 위로 올라가서 이곳을 벗어나면 크리카라(クリカラ) 마을이 나오게 된다.

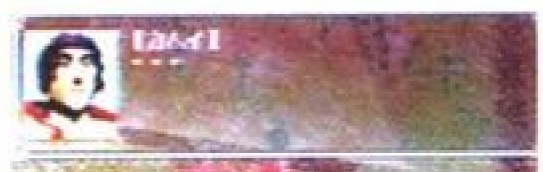


다리가 생기는 장면

크리카라에 도착해서 히바리(ヒバリ)를 만나면 마을 서쪽에 있는 폭약창고에서 물을 가져다 달라고 부탁한다.

그 부탁을 받고 창고 안에 들어가 물통을 조사하면 물을 얻을 수 있는데 히바리는 가져다 준 물을 보며 고맙다며 집에서 쉬어 가라고 한다. 편히 쉬고 있는 도중 갑자기 서쪽 창고에서 화재가 발생했다. 히바리의 오빠 타타라(タタラ)를 구출하고 폭약의 폭발로부터 마을을 구하기 위해 우리는 서둘러 창고로 떠났다.

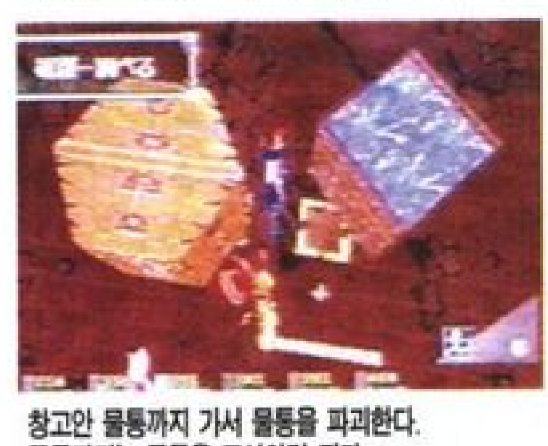
적의 숫자	13
적절한 플레이어 레벨	13-15
창고의 안쪽에서 불이 번져서 턴이 지날 수록 점점 폭약저장고에 다가간다. 그전에 물통의 물을 이용해서 불을 끄면 된다. 만약 시간내에 불을 끄지 못하면 창고는 폭발하고 타타라는 물론 죽게 되며 마을도 피해를 입게 된다	
승리 포인트	
대포같이 생긴 폭탄군(爆弾君)은 자폭을 하는데 이 피해가 상당히 크다. 자폭의 범위가 2칸이니 걸리지 않게 주의하거나 자폭하기 전에 미리 폭파시키자 폭약창고 안으로 들어가는 문은 4번 가량 문을 열려고 해야(조사하기 커맨드) 열린다. 그러니 동료들을 문에 전부 배치시키고 최대한 빨리 문을 열어야 한다	




히바리는 오빠를 걱정한다



자폭하는 폭탄군. 그 피해가 대단하므로 주의한다



창고안 물통까지 가서 물통을 파괴한다. 물통파괴는 물통을 조사하면 된다


타타라. 포술 전문가이다

타타라는 자신과 마을을 구해준 것을 고마워하며 흔쾌히 동료로 가담하게 되었고 이로써 우리는 더욱 전력이 증강되었다.

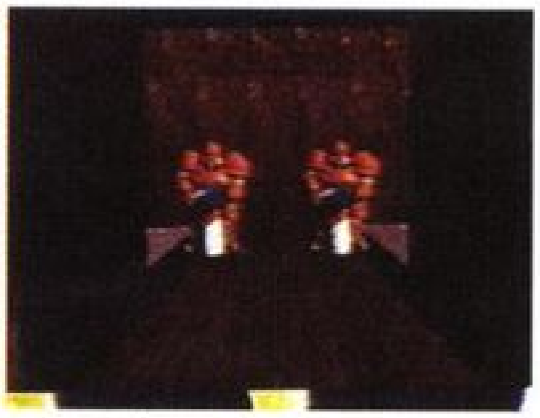
우리는 우선 가르자드를 무찌르기 위해 이가마을 북쪽의 산으로 향했다. 산속길은 역시 마법장벽으로 막혀 있었는데 지금까지 사용용도를 몰랐던 3가지의 아이템을 이곳에다 꽂으니(지도4 참조) 3개의 마법장벽이 모두 사라져서 게텐(ゲテン)성으로 갈 수 있게 되었다. 적들과 싸우기에 적절한 레벨은 15-16 정도였다.


사라지는 마법장벽

게텐성으로 돌진한 우리에게 많은 수의 적이 준비 중이었다.

그들을 물리치고 나니 드디어 가르자드와 대면할 수 있었지만 그는 상당히 강해보였고 실제로도 강했다.

적의 숫자	39
적절한 플레이어 레벨	15-17
모든 적을 물리치면 가르자드와 싸우게 되는데 가르자드와 싸울 때는 퇴각할 수 없으니 주의한다	
승리 포인트	길이 좁으니 보호마법을 이용해서 적을 무찌른 후에 전진하는 방식으로 차근차근 싸워 나가면 어렵지 않다


모든 적을 물리쳐야 한다

적의 숫자	14
적절한 플레이어 레벨	17-18
가르자드는 HP 5200, MP 1400 이나 되며 행동을 2번 할 수 있다	
승리 포인트	
가르자드는 이번에 죽지 않는다. 일정량의 피해를 주면 7인 위원회가 그에게 본국으로 돌아오라는 명령을 내리기 때문에 전투가 종결된다. 가르자드의 마법은 범위가 넓으니 되도록 그를 둘러싸서 행동반경이라도 줄이는 것이 좋다 적의 궁병은 놔두면 한꺼번에 몰려오기 때문에 가르자드보다 궁병을 먼저 처리한다	



강적 가르자드


본국으로 공간이동하는 가르자드와 뮤

전투가 갑자기 중지되고 본국으로 돌아가는 가르자드를 뒤따라서 나도 함께 공간이동되었다. 동료들을 뒤로 하고...

카다르 대륙 (カダール 大陸)

안쥬와의 만남

정신을 차려보니 내일 아침 공개처형될 것이라며 가르자드가 비웃고 있었고 물론 내가 있는 곳은 감옥이었다. 그가 떠난 후 옆에는 왠 여자가 있었는데 혼잣말을 중얼거리다가 나를 보면서 여러가지 사항을 말해 주었다.


안쥬와 함께 감옥에서

이곳이 카다르 대륙의 7인 위원회 탑이라는 것, 그들의 폭정을 반대하는 레지스탕스들의 운동에 가담했다는 죄명으로 자신이 여기에 있다는 것, 가르자드에게 자신의 계획이 일부 성공했다는 것, 그리고 자신은 아레크토리아(アレクトリア)대도서관의 무투사서 안쥬(アンジュ)라고 밝히며 탈출을 시도했다.

그녀의 탈출하는 기술은 몸으로 달려가서 문에 부딪히기! 결국 성공(?)하게 되지만 밖에는 탈출을 알리는 소리를 듣고 온 적들이 있었고 안쥬와 둘이서만 그곳을 돌파해야 했다. 물론 이제까지 어떤 어려움도 극복한 나는 돌격을 결심했다.

적의 숫자	2
적절한 플레이어 레벨	17-19
탈출하기 위해 끝까지 도착하면 된다	
승리 포인트	카운터(カウンタ)라는 반격 방어를 사용하는 적이 있는데 이들은 지형마법으로 공격하면 반격을 받지 않는다 길이 가파르니 적을 밀어내거나 지형변화마법을 사용하고 적이 한꺼번에 많이 몰려올 수 없으니 안쥬의 기술을 이용하면 쉽다


길이 가파르니 지형마법으로 적을 공격하는 것도 좋다

가르자드는 우리의 탈출을 보았지만 추격하지 않는다. 그들의 계획에 커다란 무리가 없다고 판단했나보다. 나는 이제 동료들이 구하러 올 것이라며 그들을 기다리겠다고 했더니 항구마을 포포론(ポポロン)으로 가라고 안쥬가 일러준다.

그 마을의 방향을 물은 나에게 그녀도 거기까지는 같이 갈 것이니 안심하라고 한다. 도중에 산길에서의 전투는 적들을 한꺼번에 끌어들이지 않고 하나씩 격파해 나갔더니 쉬웠다. 이때의 레벨은 18-19 정도였다.


산길에서의 전투

항구마을 포포론의 앞에서 안쥬와 잠시 헤어진 후 나는 다시 동료들을 만날 수 있었다. 나는 7인 위원회라는 카다르 대륙 통치기관과 그간의 자초지종에 대해서 설명해주었고 다시 마을 밖으로 나왔다. 마을 밖에서 안쥬와 다시 만난 우리는 7인 위원회가 마법으로 새로운 세계를 만들기 위한 실험 대륙을 리그로드와 야마타이로 정했다는 것과 그러기위해 침략했다는 것을 알고 용서할 수 없었다.

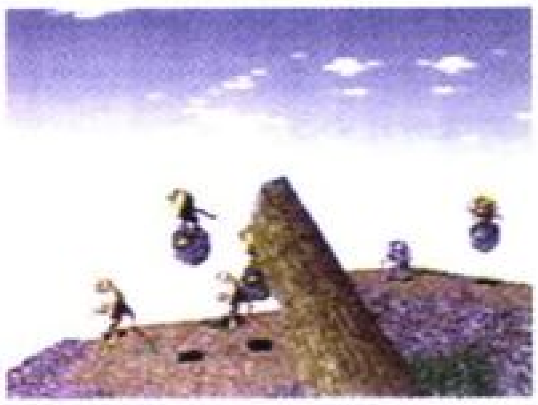
그 야망속에서 피해를 받고 있는 모든 이들을 위해 7인위원회와 싸우기로 결심한 우리에게 라스티가 리그로드 전설을 상기시켜 주었다. 옛날의 우리들 선조들의 활약이 전설로 남은 것처럼 역사의 운명속에 우리의 전투도 하나의 전설이 되는 것이라고...

이 말에 힘을 얻는 아스카. 안쥬 역시 7인 위원회에 반기를 들고 있는만큼 동료로 가담하게 된다. 하지만 마을의 동쪽에 있는 대도서관에 들어가 자신의 투지의사를 밝히고 대도서관장의 후계자로서의 신분을 소홀히하는 모습에 대도서관장은 안쥬를 나무라게 된다. 둘의 의견이 충돌하게 되어 결국 부녀지간의 정까지 끊어지는 사태를 맞는 안쥬. 하지만 그녀의 의지는 변함이 없다.

7인 위원회의 탑으로 돌진하기 위해 탑 옆에 있는 하이랜드(ハイランド)라는 마을을 경유해야 한다는 말에 우리는 다시 산길로 향했다.



지식의 보고라는 아레크토리아 대도서관. 번영한 마법국가 카다르의 핵심지식인 이곳의 관장은 안쥬의 아버지. 둘은 의견차이를 보이고 결국은 좋지 않은 결과로 끝이 난다



감옥에서 내려왔던 길로 다시 돌아가서 거대한 나무를 쓰러트리면(조사하기) 하이랜드 마을로 갈 수 있다

가르자드와의 전투

마을에서 준비를 마치고 다시 탑으로 들어가면 적들이 포진하고 있는데 이곳은 적이 끝없이 나오는 곳이다. 이곳에서 우리는 많은 성장을 하였고 곧이어 가르자드와의 싸움에서 승리할 수 있었다.

적의 숫자	29
적절한 플레이어 레벨	20-23
적이 공간이동 장소를 통해 끝없이 나온다. 이 위를 막아버리면 적은 나오지 않는다. 이곳을 지나 위로 가면 가르자드와 싸우게 된다 기장병(機裝兵)의 공격은 강력하며 직선상으로 있게되면 여러명이 피해를 입게되니 주의하자	
승리 포인트	
이곳은 싸움이 불리해지면 가차없이 퇴각을 하는 것이 좋다. 그러면 그동안만큼의 경험치로 인해 레벨이 점점 오르게 된다. 그리고 곧이어 있을 가르자드와의 싸움에 대비해서라도 레벨을 올리는 것이 좋다 이곳 자체의 승리보다는 레벨업을 목적으로 하자	



가르자드와의 싸움을 대비해 레벨을 올리기에 좋은 곳

적의 숫자	5
적절한 플레이어 레벨	21-24
가르자드의 친위대(親衛隊)는 공간이동장소에서 끝없이 나오며 그들의 화살공격은 매우 강력하다 가르자드는 HP 7000, MP 1800이며 행동을 2번 할 수 있다. 특히 그의 검무(剣の舞い)는 매우 강력하다	
승리 포인트	가르자드가 계단을 내려오게 유인한 다음에 왼쪽이나 오른쪽의 공간이동장소에서 집중공격을 해야 친위대의 협공을 막을 수 있다 공간이동장소를 아예 아군이 막아버리고 보호마법과 강화마법(스트롱:ストロング)등을 사 용해서 공격과 방어를 조화시켜야 한다



강적 가르자드를 집중공격한다

대마도사 킹과 가르만 오브, 그리고 이크시스

7인 위원회는 자신들의 계획이 마지막 단계에 접어 들었다며 공간이동을 이용해 사라졌고 우리는 가르자드를 물리쳤다.

7인 위원회의 실험대상이 된 포포론 마을은 폐허가 되었고 우리는 다시 리그로드 대륙으로 건너가기 위한 방법을 찾기 위해 대도서관으로 향했다. 그런데 관장은 보이지 않았고 우리는 관장실에서 지하로 가는 통로를 발견하고 지하에서 이전의 역사와 날으는 배에 관한 정보를 얻을 수 있었다. 날으는 배에 관한 정보는 통로를 통과한 후에 도착한 그라비티(グラビティ)마을에서 확인할 수 있었다. 실제로 있다는 것을...하지만 이크시즈(イクシーズ)라 불리우는 그 날으는 배는 해저신전에 있는데 7인 위원회가 이미 무슨 짓을 한 것 같다. 그리고 이크시즈를 가동하려면 강력한 마법력이 깃들여져 있는 가르만오브(ガルマンオーブ)가 있어야 한다고 한다. 촌장도 전설로만 들었을 뿐 확인은 해보질 못했다고 한다. 하지만 7인 위원회의 폭정과 야망을 저지하려는 우리에게 고대의 열쇠를 넘겨준다. 사막에 있는 이시스 피라밋(イシスのピラミッド). 그곳이라면 가르만오브가 있을지도 모른다면서...

적의 숫자	26
적절한 플레이어 레벨	23-25
오른쪽은 용암으로 되어 있기 때문에 미끌어지지 않게 주의해야 한다	
승리 포인트	유와 카므이가 공중에서의 적의 공격을 막고 차례대로 앞으로 전진하면서 북쪽의 출구로 나아간다



대도서관의 지하에서는 모든 책을 읽은 후에야 마지막 가운데 책장을 밀어 낼 수 있고 그곳을 통해 지하통로에 들어설 수 있다



적들과의 결투



남으는 배에 대한 전설과 피라밋의 열쇠를 주는 그라비티의 촌장

포포론 마을 남쪽에 있는 사막으로 들어서니 강한 모래바람으로 인해 우리는 매턴마다 피해를 입었다. 그런데 이곳에는 출구가 하나가 아니라 2개 였다. 알려지지 않은 출구로 나간(지도9의 B쪽 출구) 우리는 공중에 떠있는 드림라비린스(ドリームラビリンス) 라는 곳에 들어갔다. 마을에서의 정보에 의하면 대마도사 킹(キング)이 잠들어 있는 곳이라고 했다.

그런데 이곳에는 이상한 자들이 5명 있었고 모두 똑같은 쌍둥이 같았다. 그러나 그것은 진짜 실체를 가진 한녀석과 그의 분신들이었다. 실체만을 공격해야 했고 알 수 없는 소리로 들려오는 목소리는 자신이 알려주는 길로만 다녀야 한다며 길을 보여주었다(지도 10 참조).

적의 숫자	37
적절한 플레이어 레벨	24-26
1턴이 지날 때마다 모래바람으로 인해 HP 가 줄어든다. 출구는 북동쪽과 서쪽의 2군데	
승리 포인트	적이 어렵지는 않지만 매턴마다 HP 줄어드니 HP 회복에 주의하자



강력한 모래바람이 HP 를 줄어들게 한다. HP 량을 수시로 점검하자



드림라비린스 안에서는 정해진 길로 가지 않으면 안된다. 또한 적의 분신을 둘 이상 물리치면 안되니 실체(가장 뒤에 있던 적)가 다가오게끔 기다린 후 해치워야 한다

아군을 분산시켜서 놈의 실체를 물리치면 대마도사 킹을 만날 수 있다. 그는 잠들어 있었는데 꿈을 지배하는 능력을 가진 적들에 의해 영원히 깨어나지 못할 뻔 했다고 한다.

킹은 자신이 잠들어 있는 사이에 일어난 일을 말해달라기에 말해주었더니 사태수습을 위해 함께 싸우겠다고 한다. 그러면서 자신의 강력한 마법을 마구 자랑하는데 실제로 그의 능력은 대단했다. 공격, 신성, 특수 마법에 모두 탁월한 능력을 가진 그는 가히 대마도사라 불릴만 했으면 그의 능력을 합한 우리는 다시 피라밋으로 향했다(지도 9의 A쪽 출구).



대마도사 킹의 합류



사막에 자리잡고 있는 이시스 피라밋

사막에서 고대의 열쇠를 이용해 들어가니 뭔가 중요한 것을 지키는 듯 강력한 적이 끊임없이 쏟아져 나왔지만 우리는 위로 올라갔다. 그곳에서 가르만오브를 얻은 우리는 그라비티 마을의 남쪽에 있는 해저신전으로 향했다. 이크시즈를 가동시키기 위해...

적의 숫자	34
적절한 플레이어 레벨	26-28
공간이동장소로 인해 적이 끝없이 나온다. 혼령계열의 적(고스트:ゴースト)은 마법공격만이 통한다	
승리 포인트	
지도11을 참조 A 지역에서 오른쪽 문을 열려고 하면 왼쪽 문이 열린다. 반대로 되어 있으니 주의 B 지역으로 가기 위해서는 C 지역에 있는 2개의 바닥 스위치를 동시에 눌러야 한다 B 지역을 완전히 이동하기 위해서는 지형변화마법을 사용해서 지형의 고저를 변형시켜야만 한다	

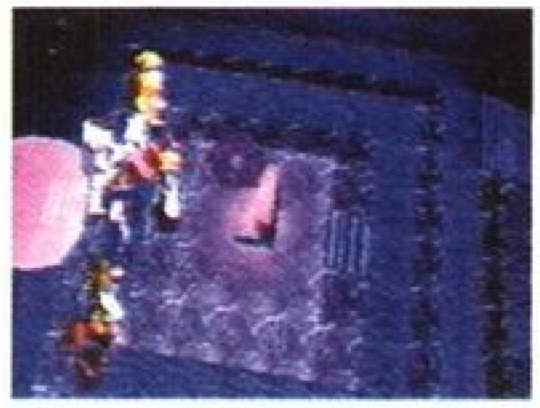


지형을 변화시켜 통과해야 하는 지형

적의 숫자	8
적절한 플레이어 레벨	27-29
신상(神像)이라는 적은 HP 1400, MP 600 이다. 이들을 모두 물리쳐야 하며 퇴각이 가능하다	
승리 포인트	
퀘이크스탬(クェイクスタンプ)이라는 사정거리 3의 마법을 조심해야 한다. 거의 웬만하면 한방에 죽어버리기 때문에 각별히 신경써야 한다 적은 이동이 다소 느리므로 안전한 지역에서 아군의 회복을 완전히 해가면서 적을 공격하자	



퇴각 가능한 전투이기 때문에 밑 층에서 죽은 동료는 다시 살아나지 않는다. 다시 살려낼 수 있으면 그대로 싸우고 그렇지 않고 살아남은 아군이 적다면 과감히 퇴각해서 다시 도전한다



가르만 오브

적의 숫자	27
적절한 플레이어 레벨	27-29
각 지역마다 조작 스위치가 있는데 이것을 조작해서 각 지역을 이동해야 한다 끝 부분에 도착해서 가르만 오브를 사용하면 된다(조사하기 커맨드 이용)	
승리 포인트	아자에루(アザエル)라는 적의 저지먼트(ジャッジメント) 마법은 범위내에 있는 아군과 적군 중에 한명을 무작위로 그냥 죽여버리는 무시무시한 기술이다. 당하기 전에 미리 해치워야 할 대상이다



해저신전의 모습



이 녀석의 져지먼트를 조심해야 한다

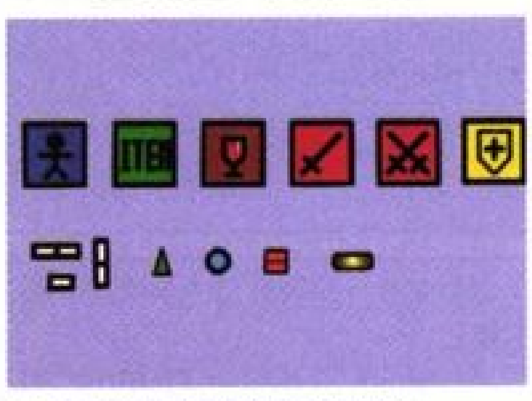
해저신전의 스위치 조작방법
(지도 12 참조)

스위치 위치	결과
시작지역의 스위치	A 지역 하강
A 지역의 왼쪽 스위치	C 지역 상승
오른쪽 스위치	C 지역 하강
B 지역의 스위치	E 지역 하강
C 지역의 왼쪽 스위치	A 지역 상승
오른쪽 스위치	A 지역 하강
E 지역의 스위치	G 지역 상승
F 지역의 스위치	E 지역 상승
G 지역의 왼쪽 스위치	G 지역 상승
오른쪽 스위치	G 지역 하강



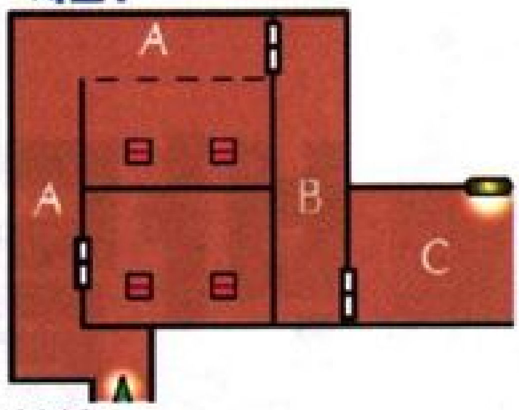
드디어 가동된 이크시스

드디어 다시 리그로드 대륙으로 건너온 우리는 드라군 성을 향해 달려갔다. 앞으로 어떤 일이 벌어질 지 정말 기대되지 않을 수 없다. 하지만 안타깝게도 시간 관계상 공략을 완결시키지 못한점을 독자 여러분에게 진심으로 죄송하게 생각하며 다음호에 완벽한 내용으로 보충할 것을 약속합니다.



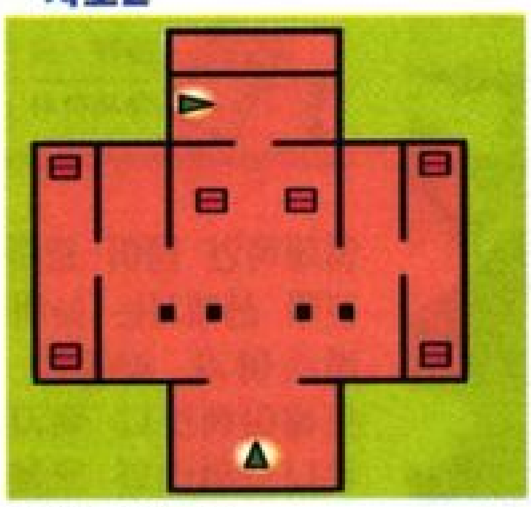
지도에 나오는 기호이다. 차례대로 민가, 도구상점, 주점, 무기점, 투기장, 방어도구문, 아군의 시작위치, 조사대상물, 보물상자, 열어야 하는 문

지도1



닌자저택

지도2



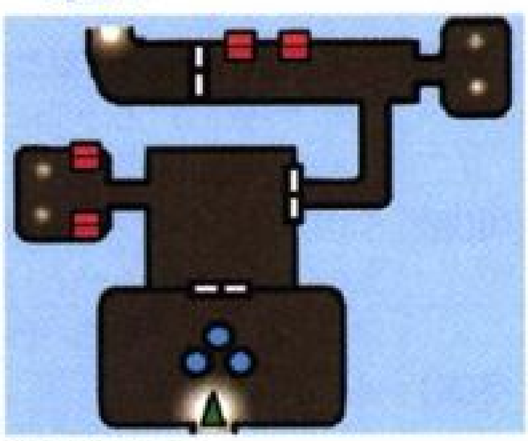
인질이 갇혀 있는 곳

지도3



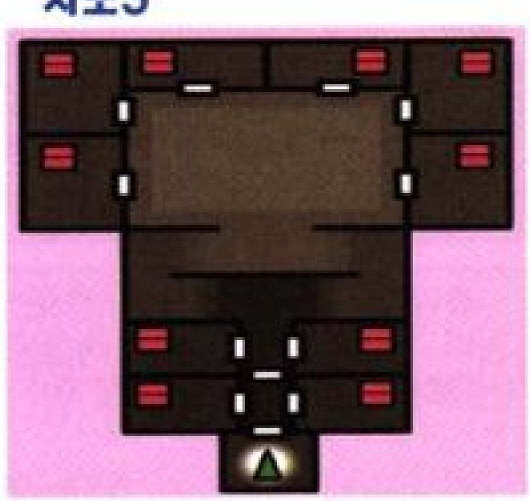
오보로 계곡

지도4



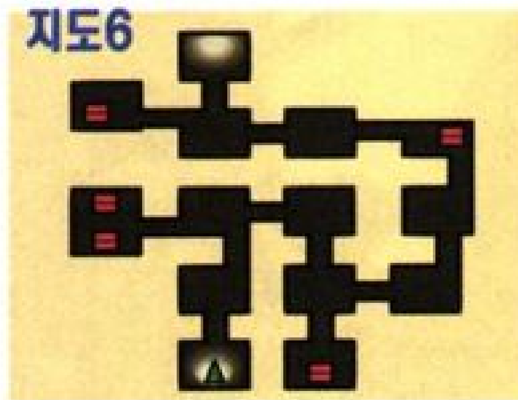
게텐성으로의 통로

지도5



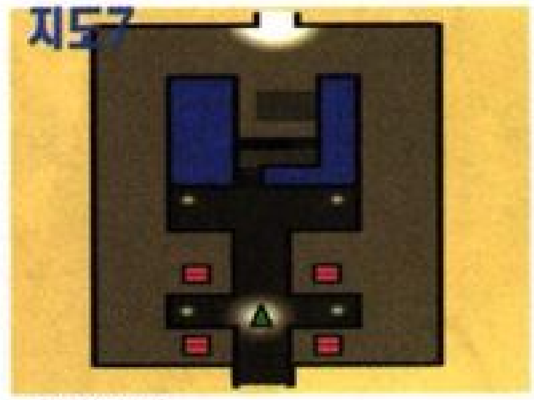
게텐성

지도6



7인 위원회의 탑 탈출로

지도7



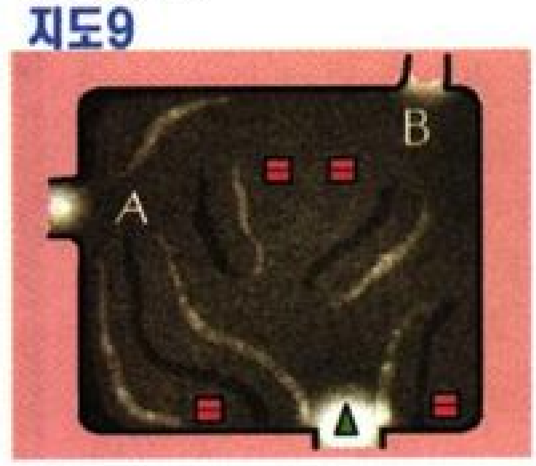
7인 위원회 탑

지도8



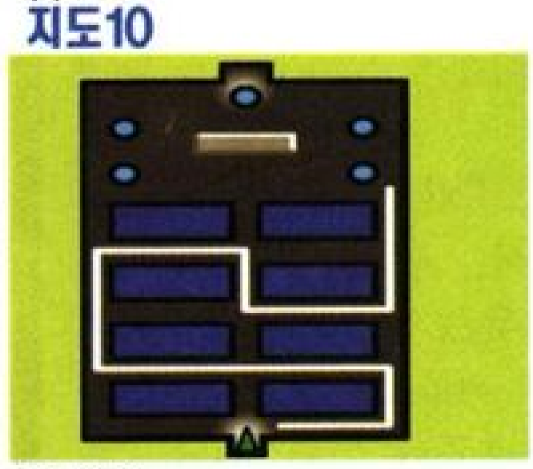
대도서관 지하통로

지도9



사막

지도10



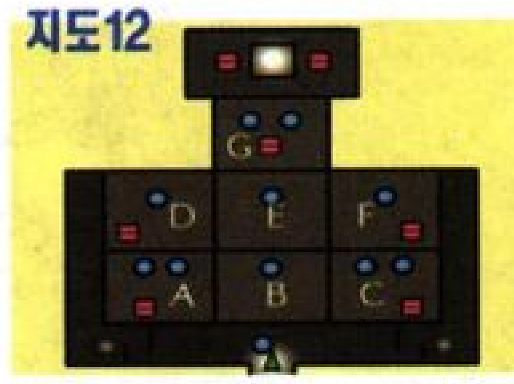
드림라비린스

지도11



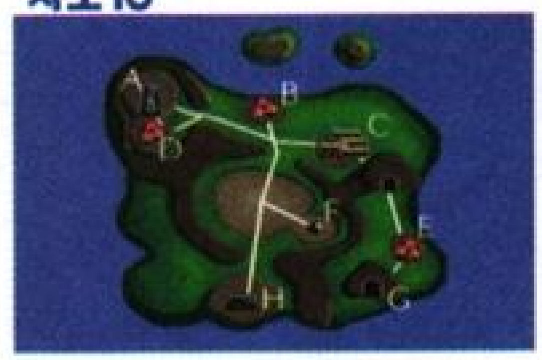
이시스 피라밋

지도12



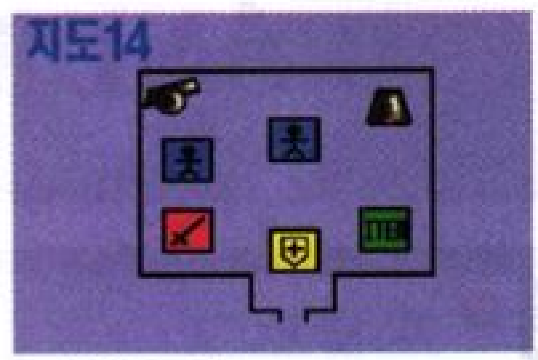
해저신전

지도13



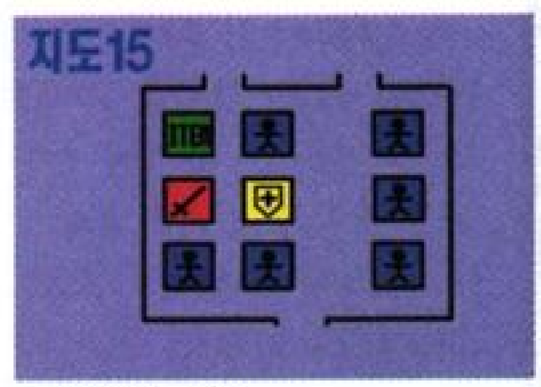
카다르 대륙
A : 7인 위원회 탑 B : 포포론 마을 C : 대도서관 D : 하이랜드 마을
E : 그라비티 마을 F : 이시스 피라밋 G : 해저신전 H : 드림라비린스

지도14



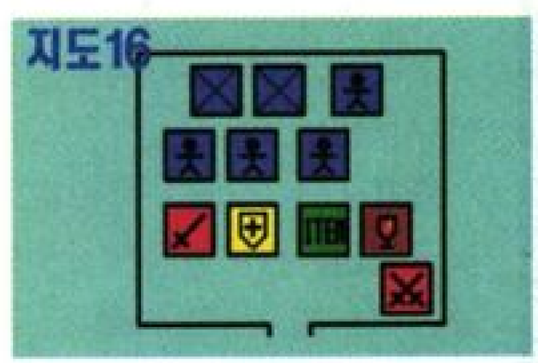
크리카라 마을 배치도

지도15



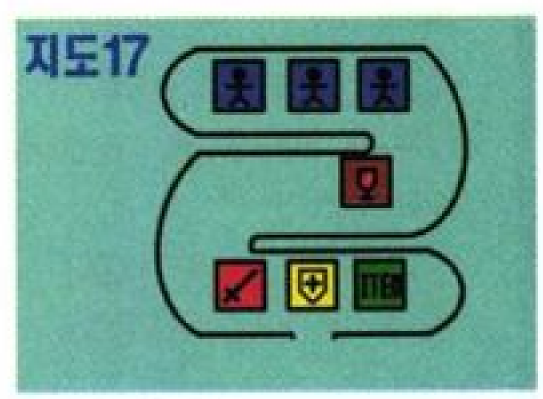
크리카라 마을 배치도

지도16



항구마을 포포론 배치도

지도17



하이랜드 마을 배치도



잃어버린 고대문명을 찾아!

반달하츠

장　르	S・RPG	현지 발매일	96년10월25일
제작사	코 나 미	현지 가격	5,800엔

입체적인 맵이 효과적으로 활용된 본격 3D RPG. 전투 신에서는 높이의 개념이 있어 『택티스 오거』와 비슷하지 않을까 하는 생각이 들었지만 실제 플레이해보니 독자적인 시스템도 있고 전직이나 유니트끼리의 호응도등 여러가지 차별성을 갖는 요소가 있었으며 무엇보다 화려한 그래픽 연출이 놀랍다

프롤로그

사스테가리아 대륙 중앙부에 위치한 앗샤(アッシャー) 왕조는 많은 역사를 거치면서 토로아(トロア)의 계율을 지키며 천년간 통치해 왔다. 그러나 영원할 것이라 생각했던 왕국의 번영은 왕족 귀족들의 퇴폐적인 향략에 의해 신성시 되어왔던 토로아의 가르침도 서서히 잊혀져 감에 따라 쇠락해 갔다. 이 종말을 자처하는 위기 사태에 시달리던 민중들은 현자 아레스(賢者アレス)의 지도 아래 해방군을 조직하여 왕국에 반기(叛旗)를 들었다.

그리하여 후세에 혁명전쟁(革命戰爭)이라 불리는 내란이 시작되었다.

해방군에 대해 무력으로 진압하려던 왕국은 미래의 삶과 희망을 원하는 해방군 앞에서는 무너져 갔다. 지략이 높은 아레스의 지휘로 결국 왕국은 무너지고 승리한 혁명군은 의회제를 열어 대륙에서 처음으로 공화제국가(共和制國家) 이슈타리아(イシュタリア)를 탄생시켰다.

한편 신정부의 지도자 자리를 받아야 할 아레스는 전쟁 후에 모습을 볼 수 없었고 지도자의 자리는 공석으로 남게 되었다.

그리고 15년후, 새로운 동란(動亂)의 그림자가 이슈타리아에 드리우게 되는데...

유니트의 속성 - 유니트는 모두 7개의 속성으로 분류된다

전(戰)	전사타입. 공격력과 방어력이 모든 유니트들 중에서 평균이다. 솔져(ソルジャー), 히로(ヒーロー), 나이트(ナイト), 하이 마스타(ハイマスター), 소드 마스타(ソードマスター), 페다 인(フェダーイン).
갑(甲)	중보병 타입. 직접 타격공격에 대한 방어력이 높고 공격력도 높지만 이동력이 낮은 것이 결점이다. 아머(アーマー), 헤비아머(ヘビーアーマー).
궁(弓)	원거리 공격이 가능하고 비병(飛)한테는 절대적으로 강하지만 방어력이 낮은 것이 결점이다. 아처(アーチャー), 스나이퍼(スナイパー), 에이스 건너(エースガンナー).
비(飛)	물이나 사막 등의 이동이 힘든 지역도 쉽게 이동하는 만능으로 궁(弓)한테 약한 것을 제외하면 최강이다. 호크 나이트(ホークナイト), 스카이 로드(スカイロード).
무(武)	무술가 타입. 공격력, 방어력도 우수하고 마법도 사용하는 올마이티 유니트. 몽크(モンク), 고드핸드(ゴッドハンド).
성(聖)	회복 마법을 전문으로 사용하는 타입. 공격마법도 사용이 가능하지만 타격공격에는 약하다. 히라(ヒーラー), 비숍(ビショップ), 메시아(メシア).
마(魔)	공격 마법을 전문으로 하는 타입. 성(聖)과 마찬가지로 타격공격에는 약하다.

유니트의 강약 : 각 속성에는 강약 관계가 존재한다. 속성을 이용하면 전투를 유리하게 이끌 수 있다.

전(武)과 무(武)는 궁(弓)에 강하다. 궁(弓)은 비(飛)에 강하다.

비(飛)는 전(戰)과 무(武)에 강하다.

성(聖)과 마(魔)는 갑(甲)에 강하다. 갑(甲)은 궁(弓)에 강하다.

성(聖)과 마(魔)는 전(戰)과 무(武)에 약하다.

전투시스템

이동(移動)	유니트를 이동한다. 이동한 장소에서 행동(行動), 종료(終了), 탐색(探索), 당기다(押す)를 선택.
행동(行動)	행동을 선택하면 공격(攻擊) 마법(魔法), 소유물 (持物) 등의 커맨드가 표시된다. 행동 커맨드를 실행한 후에는 강제적으로 종료(終了)가 된다.
공격(攻擊)	선택하면 공격범위가 붉게 표시되며 그 안에 있는 적을 공격한다.
마법(魔法)	선택하면 마법의 사정거리가 붉게 표시되며 마법을 거는 대상을 선택하면 마법이 실행된다.
소지품(持物)	소지하고 있는 아이템을 선택해서 사용한다.
종료(終了)	유니트의 행동을 끝낸다.
탐색(探索)	유니트가 서 있는 아래를 조사한다. 탐색을 하면 숨겨진 아이템을 발견할 수도 있고 스위치를 누르면 시나리오의 공략에 도움을 주기도 한다.
당긴다(押す)	유니트에 인접해 있는 상자나 바위를 민다. 이 커맨드는 1턴에 몇번이라도 실행가능.
지원효과	공격하기 전에 공격할 상대방의 옆에 아군이 있으면 지원효과가 발생. 지원효과는 자기 편 유니트의 머리 위에 「SUPPORT」라는 글자가 떠오른다.

시스템 커맨드 - 전투맵에서 버튼을 누르면 시스템 커맨드가 열린다.

클리어 조건(クリア條件)	그 전투맵에서 승리하기 위한 조건과 패배 조건을 표시한다.
턴 종료(ターン終了)	자신의 군대의 행동들을 끝마친다.
줌 변경(ズーム變更)	카메라로 시점을 변경한다.
상태(ステータス)	자신의 군대 대원들의 능력을 확인한다.
설정(設定)	각종 설정을 변경한다.
문자스피드(文字スピード)	메시지의 표시 속도를 변경한다.
사운드(サウンド)	음향을 스테레오나 모노로 변경한다.
카메라(カメラ)	카메라의 시점을 다이나믹과 픽스로 바꾼다.
세이브(セーブ)	세이브를 한다
로드(ロード)	세이브 해 놓은 것을 로드하거나 현재 위치한 맵의 처음부터 할 수 있다.

월드맵 커맨드 - 지도 위에서의 행동들을 표시한다

이동(移動)	이동 가능한 이동 경로를 표시한다.
소유물(持物)	아이템, 무기, 방어기구를 장비시키거나 교환이 가능하다.
세이브(セーブ)	세이브 관리방에 들어간다.
로드(ロード)	시스템 커맨드와 동일하다.

＊ 마을 안에는 정보를 들을 수 있는 술집과 전직도장이 있다.

전직도장(轉職道場)에서는 자신의 부대 유니트 레벨이 각각10, 20이 되면 전직도장에서 상위 클래스로 전직을 할 수 있다. 전직을 하면 능력치가 훨씬 상승한다.

＊ 상태(ステータス)와 설정(設定)은 시스템 커맨드와 같다.

등장 캐릭터 소개

＊＊ 해방군의 핵심인물 ＊＊

앗슈 란바트(アッシュ ランバート)

본 이야기의 주인공. 이슈타리아 경비병대 제16소대를 이끄는 전사로 검은 질풍이라는 별명을 갖고 있는 검의 달인. 민중들의 노력에 의해 탄생된 이슈타리아를 사랑하는 한편 테러가 많이 발생하고 부패한 사람들이 횡행하는 현 사회 상황에 강한 의혹을 느끼고 있다. 비밀임무를 띠고 명령을 수행하던 중에 옛왕조의 비보(秘寶)를 접하면서 거대한 음모에 휘말린다.

에리나 손(エリナ ソーン)

마법에 관한한 천부적인 능력을 지닌 소녀. 15년전 혁명전쟁 당시에는 전쟁고아였다가 이슈타리아의 영웅인 베라스코 장군의 양녀가 되었다. 실종된 아버지를 찾아서 앗슈들과 여행을 시작한다.

호세 칼파스(ホセ カルバス)

키스와 앗슈들과 같은 경비부대의 멤버. 전투 시작 전에 동료들의 기분을 풀어주는 무드 메이커이며 호색한의 기질이 있다.

키스 발도(キース バルドー)

경비부대 16소대의 멤버이며 용감무쌍한 남자다. 항상 냉정, 침착을 유지하여 상황을 정확히 판단하므로 앗슈의 좋은 상담 상대가 되준다.

린 시바(リーン シヴァ)

여행중인 여자용병이며 고전(苦戰)하는 앗슈일행을 도와주며 그후에 행동을 같이하게 된다. 실력이 좋고 거의 이기기 힘든 어려운 싸움을 즐기기 좋아한다.

홀크스 타나(ホルクス ターナー)

에리나의 가정교사이며 어릴 때부터 돌보아왔다. 싸움에는 약하지만 에리나를 돌보기 위해 일행에 합류한다. 보수적인 성격에 전통과 격식을 중요시하며 회복마법을 전문으로 한다.

라도 막스(ラドー マークス)

해적에게 동료를 잃은 후 술로 나날을 보내고 있는 바다사나이. 앗슈들과 만난 후 옛날의 의리와 용기를 되찾게 된다.

돌멘 가란(ドルメン ガラン)

베라스코의 부관으로 있는 남자로 실력을 겸비하고 진실한 성격으로 부하들로부터 신뢰를 얻고 있다.

아몬 미겔(アモン ミゲル)

돌멘의 부하로 마음이 약한 신참병. 무한한 잠재력을 지니고 있으며 같은 돌멘의 부하인 사리아한테 마음을 두고 있다.

사리아 라나(サリア ラーナ)

돌멘의 부하이며 아몬과 같은 신참병이다. 밝고 활기찬 성격에 어떤 클래스로 상승시키든지 능력을 최대로 발휘한다.

사무데라 루스(サムデラ ルース)

전설적인 대마법사이며 파문당한 제자의 음모에 마력을 모두 잃고 만다. 입이 좀 험하지만 그만큼 실력을 갖추고 있고 통솔력도 있다.

게니우스 슈타인호프(ゲニウス シュタインホフ)

기계공장을 운영하며 비병(飛兵)들이 사용하는 등 뒤에 있는 날개는 그의 작품이다. 홀크스와 어렸을 때 싸움친구였다.

＊＊ 제국군 등장인물 ＊＊

헬 슈바이츠(ヘル シュバイツ)

나라에서 국방성 장관의 지위에 있고 지역적으로 많이 일어나는 테러들을 막기 위해서 특수부대 크림존을 창설했다. 치안유지라는 이름아래 수많은 민중들을 탄압하여 비판의 소리도 많이 듣지만 그 이상의 심복들이 있어 이슈타리아 의회(議會)에서 세력권을 갖고 있다.

돌프 크와야(ドルフ クワイヤー)

부정과 모든 악행이 있는 이슈타리아의 의회에서 참신한 개혁파로서 주목을 모으는 어린 의원. 앗슈 일행에게 베라스코 장군의 행방을 의뢰한다.

베라스코 손(ベラスコ ソーン)

혁명전쟁에서 활약을 하고 난 후에도 이슈타리아를 외적으로부터 보호하는 영웅. 그의 무용과 인덕은 군의 내외로 알려져 있어 따르는 사람들이 많다. 임무를 띠고 간길바레스 섬에서 소식이 끊긴다.

케인 슈바이츠(ケイン シュバイツ)

헬의 아들이며 헬이 창설한 특별 치안부대인 크림존의 대장이다. 엘리트 의식이 강해서 자신과 맞대결하는 앗슈를 증오한다.

스토리 공략

1장-동란의 예감 (動亂の豫感)

오프닝 길바레스 섬의 중심부. 병사들이 한 숨겨진 방을 찾아내어 조사하고 베라스코라는 장군이 가운데에 놓여 있는 구슬을 만지자마자 강렬한 빛이 새어나온다.

미 션

승리조건-산적두목 즈 갓파를 격파.
패배조건-앗슈의 사망.

길을 가던 일행의 앞에 산적들이 등장한다. 그들은 일행들을 행상인으로 알고 습격하지만 모든 것은 산적들을 꾀어내기 위한 작전이었다. 자, 이제 첫 전투다. 처음의 적들은 전원 레벨이 1이고 일행들은 기본적으로 레벨이 갖춰져 있는 상태여서 상당히 쉬울 것이다. 앗슈가 죽지 않게 주의하고 호세는 일행들의 뒤에서 지원공격을 하자!

이벤트

잡힌 산적 두목은 앗슈들이 2개월 전에 강도 현행범으로 잡았던 즈라라는 남자. 앗슈들은 강도 현행범이 2개월밖에 안되서 풀려난 이유는 이 장소는 교통상의 중요한 길이기 때문에 많이 지나다니는 상인들한테서 약탈한 돈의 일부는 경비한테 줘야지 풀려나게 된다는 것을 생각한다. 마을로 가면 경비대본부(警備隊 本部)로 가서 상황보고를 하자. 단장인 크라우스에게 상황보고를 하면 그 도시의 사회질서가 엉망인 것에 의혹을 느낀다. 다음은 술집(酒場)에 가서 사람들과 얘기를 하고 나가려고 하면 시민 한명이 도블(ドブル) 지역에서 폭동이 일어났다고 알려준다.





첫 전투

1막-도블 지역

도착한 일행들은 치안부대인 크림존이 폭도들을 무참히 제압하는 것을 목격한다. 크림존의 대장인 케인은 자신들의 엘리트 부대는 잔당을 추격한다며 앗슈일행한테 교회로 가서 항복 권고를 받아내라고 시킨다.

케인이 가고 교회로 가려던 일행들의 앞에 마법사에 의해 소환된 엘레멘탈이 나타나는데...

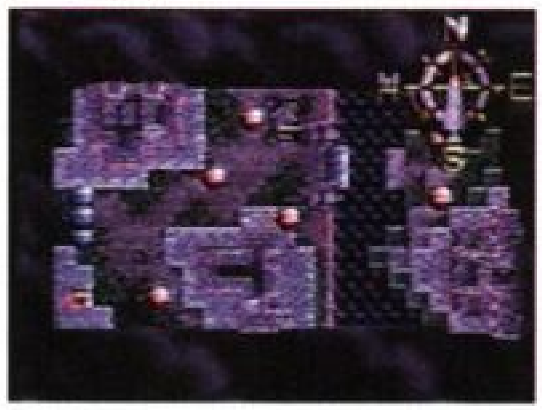
미 션

승리조건-전원이 교회 앞에 무사히 도착
패배조건-앗슈의 사망

이곳의 적들도 설명할 필요없이 허약하다. 갑옷 엘레멘탈은 비병(飛兵)으로 호세의 공격 한번이면 끝난다. 교회 앞에 놓인 다리는 왼편에 보이는 스위치의 위에서 탐색(探索)을 하면 설치된다.

이벤트

교회안에는 영주인 크레이멀 백작과 폭도들이 있는데 그들은 더 이상의 싸움이 부질없다는 것을 느끼고 일행한테 투항한다. 그때 케인이 나타나서 백작을 빼내고 나머지 폭도들은 살해해 버린다. 그 잔인함에 앗슈는 결투를 하려 하지만 크라우스에 의해 저지당한다. 그 날밤, 앗슈는 크라우스한테 부름을 받는데 그곳에서 돌프라는 개혁파의 의원을 보게 된다. 돌프는 크림존 부대의 잔인함을 알고는 있지만 크림존의 뒤에는 헬이라는 막강한 배후가 있기 때문에 자신은 어쩔수 없고 앗슈한테 극비임무를 내린다. 그 임무란 3개월 전 정예부대를 이끌고 길바레스 섬으로 간 베라스코 장군이 소식이 끊기면서 쿠데타를 계획하는 것이 아닌지 조사해 오라는 것이다.





크림존 부대는 잔인하게 폭도들을 진압한다



돌프는 비밀 임무를 내린다

2막-왕궁유적(王宮跡)

일행들은 길을 가던 중, 옛날 현자 아레스에 의해 무너진 앗샤 왕조의 터를 지나게 되는데 갑자기 묘한 목소리가 들리면서 일행들의 앞길을 막는다.

미 션

승리조건-적의 전멸
패배조건-앗슈의 사망

목소리가 소환해 낸 스톤 고렘들. 방어력이 상당히 우수해서 전에 싸웠던 피라미들과는 비교가 안된다.

이벤트

싸움이 끝나면 목소리의 주인공이 나오는데 놀랍게도 어린 소녀다.

그녀는 베라스코 장군의 딸인 에리나이며 자신의 아버지가 반역자로 몰려 제국이 병사를 파견한 것으로 오해했다고 말한다. 그녀는 자신도 아버지를 찾겠다며 동료로 들어오고 그녀의 가정교사인 홀크스도 에리나를 돌봐야 한다며 동료가 된다. 한편 제국의 감옥에서는 붙잡힌 크레이멀 백작이 케인한테 고문을 당하는데 옛 왕조의 유물의 위치를 밝히려는 의도이다. 이때 돌프가 들어와서 앗슈를 섬으로 보낸 것이 작전이였다고 말하며 만일을 위하여 부하 한명을 동료로 합류시켰다고 말한다.





에리나와 홀크스가 동료로...

3막-라인 대교(ライン 大橋)

라인 대교를 건너려던 일행들의 앞에 도둑들이 등장한다. 도둑들은 일행 들을 날려버리려고 화약을 설치하지만 간발의 차로 참사를 모면하게 된다.

미 션

승리조건-적의 전멸
패배조건-앗슈의 사망

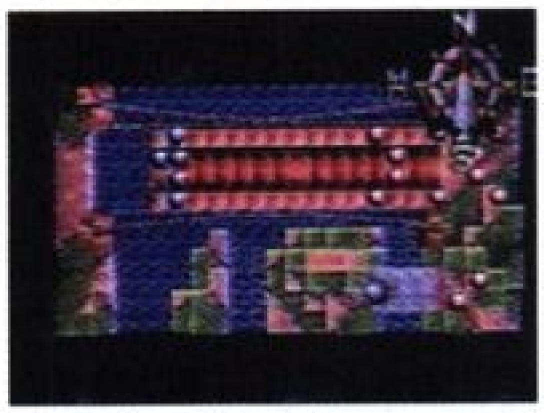
도적들이 다리에다 화약을 설치했기 때문에 다리는 한턴씩마다 계속 무너진다.

처음의 박쥐 몬스터는 호세로 공격하여 없애고 또, 3턴째 에린이라는 여자가 나타나 도와주는데 그녀는 궁병이어서 박쥐 몬스터한테 강하다.

이벤트

린은 용병으로서 일행들의 전력에 보탬이 되겠다며 동료가 되어준다.

깊은 밤. 피리를 부는 앗슈의 앞에 에리나가 와서 자신은 전쟁고아로 베라스코가 그녀를 주워 기르면서 친딸 이상으로 사랑을 주었다고 말하며 자신은 그런 아버지를 신뢰하고 있다고 말한다.





린이 일행들을 도와준다

4막-항구마을 보츠

섬을 가려면 이 마을에서 배를 얻어야 한다. 술집에 가서 주인의 소개로 라도라는 남자를 소개받는다. 하지만 라도는 동료와 동생을 해적 레드 람한테 잃은 후에 술에 빠져 살고 있었다. 라도는 배를 타고 싶으면 마을의 고민거리인 죽음의 언덕 괴물을 죽여달라고 한다.

미션

승리조건-몬스터의 본체를 격파
패배조건-앗슈의 사망

괴물은 본체와 팔로 구분되어 있는데 팔 부분은 아무리 부셔도 경험치도 못받고 계속 재생을 한다. 본체는 갑자기 꺼졌다가 나타나면서 한명을 공격하는데 데미지가 상당하니 주의하자. 또 팔부분에 공격당하면 몸이 마비되어서 움직이지 못한다.

이벤트

라도는 일행들이 괴물을 물리친 것에 놀라며 배를 내주면서 동료가 되어준다. 이제는 길바레스 섬으로 출발!





몬스터의 본체를 노리자

5막-가달 해협

미션

승리조건-레드 람의 격파
패배조건-앗슈의 사망

해적 레드 람과의 대결이다. 부대를 두 부대로 나뉘어 방어력이 제일 높은 사람을 앞에 내세워 적의 공격을 견디고 그 다음에 교대를 하고 체력 회복을 받아가며 전력을 집중해서 싸워야 한다.

이벤트

해적 레드 람의 정체는 사실 라도의 죽었다던 동생이었다.

라도는 자신의 동생이 해적이 되자 동생을 해치울 수 없어 술로 세월을 보냈던 것이었다.





레드 람과의 결투

2장 - 야망과 광기의 섬(野望と狂氣の島)

1막-유스 마을

라도의 도움으로 섬에 도착한 일행들. 섬 유일의 마을인 유스마을에 도착한 일행들은 마을의 분위기가 심상치 않음을 깨닫는다. 에리나는 석상에서 사악한 기(氣)가 뿜어져 나온다며 석상을 모두 파괴하자고 한다.

미션

승리조건-석상 이빌스타츄를 모두 파괴
패배조건-앗슈의 사망, 마을사람의 전멸

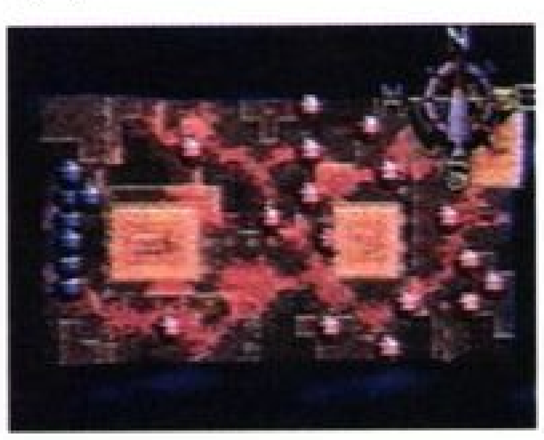
우선은 시작하는 곳의 한쪽으로 일행중에 몇명을 이동시키자. 그러면 그쪽으로 마을 사람들이 몰려드는데 마을 사람들을 설득해서 반대편 길로 가서 블록으로 길을 봉쇄하자. 그러면 갈길을 잃은 마을사람들은 다시 한 바퀴를 돌아야 하니 몇 턴을 벌 수가 있을 것이다.

석상은 직접적인 이동으로 데미지를 못 주지만 공격마법을 사용할 수 있으니 그것을 주의하고 마을사람의 전멸만 피하면 클리어다.

이벤트

언젠가 이 마을에 들렸었다던 베라스코 장군 일행은 마을 사람들이 옛부터 전해 내려오는 무서운 전설 때문에 가기를 꺼려하는 섬의 중심부로 들어갔다고 한다.

어느 날 무리를 이끌고 나타난 장군의 술수에 걸려 앗슈 일행들이 올때까지 이렇게 저주에 걸렸었다고 한다. 한편 앗슈일행은 일의 진상을 알기 위해 섬의 중심부로 향한다.





마을 사람을 유인하여 가둬야 한다

2막-이그도라 협곡

괴물들의 추격속에 3명이 필사적으로 도망을 가고 있다.

일행들은 그것을 보고 그들이 베라스코 장군 일행인 것을 보고 진상을 알기 위해 돕기를 청한다.

미션

승리조건-적의 전멸
패배조건-앗슈의 사망, 돌멘의 사망

이번 미션은 건너편의 돌멘이라는 기사가 죽으면 안되니 빨리 구하러 가야 한다. 제일 이동력이 빠른 사람으로 수문의 스위치를 누르면 물이 빠지는데 물이 빠져서 생긴 공간으로 돌멘을 이동시켜서 앗슈일행들과 만나는 것이다. 레벨이 낮아서 안될 경우가 있는데 그때는 맨구석 끝의 나무로 돌멘을 피신시키고 다른 일행들이 주위를 둘러싸서 버티는 방법이다.

이벤트

그들은 베라스코 장군이 무엇인가에 홀려서 제정신을 잃었다고 한다. 그리고 섬의 파견목적은 토로아의 방주라는 석판에 기록된 옛날에 망한 앗샤 왕조의 정당성을 확인하기 위해서라는데 그것 말고도 병사들이 모르는 다른 비밀이 있을 것 같다고 한다. 3명은 일행들과 행동을 같이 하기로 한다.





돌멘 일행을 구출하자

3막-루의 언덕

갑자기 나타난 몬스터들에 의하여 일행들은 포위되고 만다. 그때, 린이 혼자서 이곳을 돌파하겠다고 말하고 키스는 린의 무모함이 걱정되어 뒤따라 간다.

미 션

승리조건-적의 전멸
패배조건-앗슈의 사망

이번 미션은 적에 포위되어 있는 상황이므로 어느 곳에 전력을 집중시켜 돌파해야 한다. 밑으로는 린과 키스가 대기중이니 밑에 있는 적들을 먼저 소탕하자. 고렘(ゴーレム)은 갑(甲)이기 때문에 마법에 약하니 적절히 이용하여 적들을 분쇄하자. 또 주변의 늪같은 지형에 들어가면 독에 걸리니 주의하자.





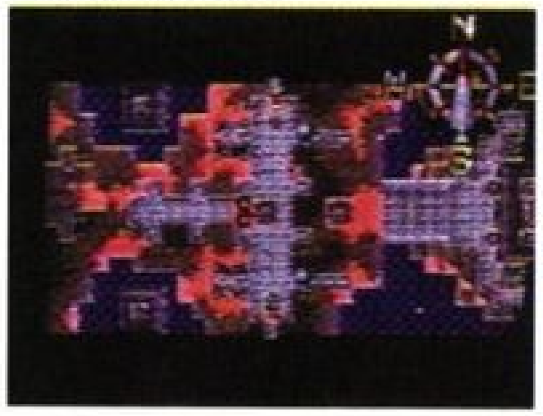
늪 지역을 주의해 싸우자

4막-성요새 유적(城塞遺跡)

미 션

승리조건-전원이 성요새 입구까지 도착
패배조건-앗슈의 사망

이곳은 적들이 방어망을 구축하고 있어서 직접 게릴라전을 펼쳐야 할 상황인데 문제는 성곽 위에 있는 4마리의 궁(弓)부대이다. 적의 보병부대와 싸워서 데미지를 입으면 그 상처입은 사람을 집중 공격하니 회복을 잘하면서 피해가 없도록 하자. 그리고 성벽 위는 튀어나온 돌 위에서 탐색을 하면 돌 위의 사람은 성벽으로 올라갈 수 있고 반대쪽 돌이 내려오니 그네의 원리로 전원 통과하자.





성벽 위의 궁부대는 까다롭다

5막-유적의 안

유적의 안에 잠입한 일행들. 그곳에 들어가자마자 베라스코 장군이 있는 것을 볼 수 있다. 에리나는 자신의 양아버지인 베라스코 장군에게 다가가지만 갑자기 장군의 몸에서 이상한 조짐이 보이더니 일행들을 공격하기 시작한다.

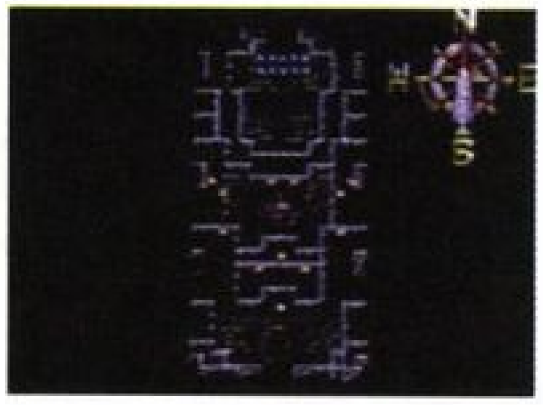
미 션

승리조건-베라스코 장군을 격파
패배조건-앗슈의 사망

우선 좌우에 있는 궁병을 물리치지 못하면 굉장히 많은 피해를 입으니 꼭 물리치자. 하지만 궁병은 해골 병사의 보호를 받으니 2~3명이 가서 물리치자. 베라스코 장군의 마법중에는 레인보우 스톰이라는 전체 공격 주문이 있으니 뭉쳐서 같이 전진하지 말자.

이벤트

전투에서 이기면 베라스코 장군은 마석(魔石)의 힘에서 해방이 됐다며 정신을 차린다. 일행은 싸움전에 그가 미석에 의해서 정신을 잃었던 것을 알았다면 싸우지는 않았을 것이라고 하자 베라스코는 한 남자의 야망을 저지하기 위해서 마석의 힘을 가졌다고 한다. 그때 화살이 날아와 베라스코한테 꽂힘과 동시에 크림존 부대와 돌프가 나타나서 베라스코 장군이 흑마술을 이용하여 쿠데타를 일으키려 했다고 억지를 부리며 그의 양녀인 에리나와 홀크스를 붙잡아간다. 한편 반역자로 몰릴까봐 그들이 잡혀가는 것을 바라만 봐야 하는 앗슈는...





모함을 받는 일행들

6막-성 요새유적

앗슈는 잡혀간 일행들을 구하기 위해 홀로 유적의 감옥으로 향하는데 앗슈의 생각을 알아차린 다른 일행들은 앗슈와 함께 하기로 하고 감옥으로 향한다. 하지만 나무 뒤에서 일행들을 훔쳐보는 린은...

미 션

승리조건-6턴 이내에 적을 전멸
패배조건-앗슈의 사망, 턴 오버

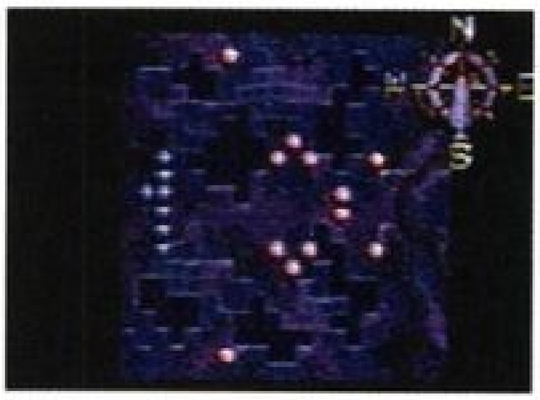
감옥은 가드 견들이 지키고 있다. 가드 견들은 레벨이 1이라서 한대만 쳐도 죽지만 빨리 행동하지 않으면 턴 오버로 게임이 끝나니 빨리 행동하자. 우선은 양갈래로 적을 서서히 포위해야 하는데 한 무리는 정면으로 천천히 가서 적들을 뒤로 몰고 남은 무리는 맨끝에 붙어서 이동하여 적들이 딴 곳으로 새지않게 주의하자. 이곳에서는 궁병의 긴 사정거리 공격이 최고다.

이벤트

한편 감옥안에는 에리나 일행이 갇혀 있다. 베라스코 장군은 헬에 대항하기 위해서 마석을 찾은 것인데 마석은 절대적인 힘을 줌과 동시에 마음 한편에 있는 사악한 마음을 증폭시켜 사람을 이상하게 만드는 것이라고 한다.

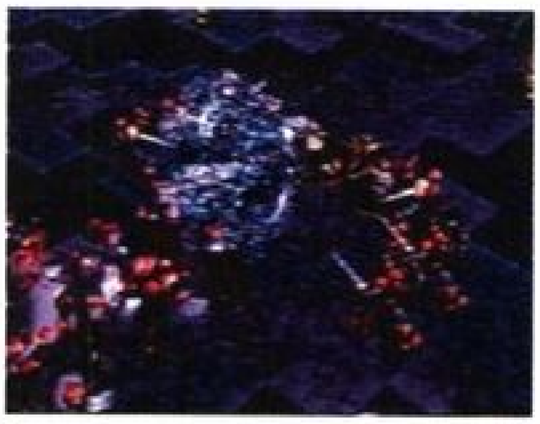
마석에는 풀리지 않은 거대한 비밀이 있다고 말하는데 그도 그것까지는 모르는 것 같다. 그때 앗슈 일행이 와서 에리나들을 끌고 탈출한다. 일행들은 감옥 밖으로 나오지만 그곳에는 돌프와 헬이 기다리고 있었다.

돌프는 베라스코 장군을 섬으로 보낸 것과 앗슈 일행을 섬으로 보낸 것 모두가 마석을 얻기 위한 계획의 일부임을 밝힌다. 그리고 앗슈 일행의 움직임을 모두 알려준 것이 린이라는 것이 밝혀진다. 그때 마석의 힘이 몸에 남아있던 베라스코는 다시 마인으로 변하여 돌프를 향해 마법을 사용하지만 돌프의 마법과 부딪쳐 앗슈와 베라스코 장군 외의 2명의 다른 일행들은 마법의 충돌로 생긴 다른 차원의 공간으로 빠져버린다.





개는 몰아서 패자!(복날인가?!)



이차원의 공간으로 빠지는 일행들

3장 - 내일로의 탈출(脫出)

배신자로 몰려 죽은 것으로 발표가 된 베라스코 장군. 그의 죽음으로 국방장관 헬의 실권은 더욱 강해지고 결국은 제국을 통합하기에 이르러 황제의 자리에 오른다. 그가 황제가 되면서 새로운 특권계층(特權階層)이 생기고 수많은 사람이 탄압을 받는 등 새로운 공포정치 시대가 막을 열게 된다.

1막-이상한 땅

이차원(異次元)의 공간을 통해서 이상한 땅으로 온 일행들. 같이 떨어진 베라스코 장군은 그곳에서 헬과 돌프의 야망을 저지해 달라고 부탁을 하고 죽는다. 그때 일행의 앞에 이상한 불덩어리들이 습격을 해온다.

미션

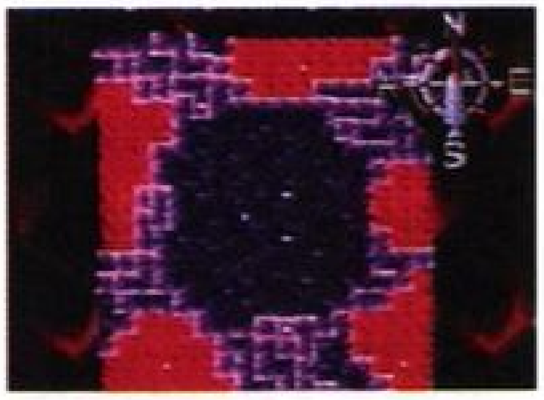
승리조건-적들의 전멸
패배조건-앗슈의 사망

적들은 앗슈들처럼 이차원의 공간으로 떨어져 죽은 억울한 영혼들이다. 하지만 보기보다는 상당히 약하다.

이벤트

적들을 모두 죽이면 수상한 사람이 오는데 그는 자신의 이름을 사무데라라고 밝히고 남쪽에 이차원의 공간에 유일한 마을이 있다고 가르쳐 준다. 마을에 들어가서 술집 사람들과 얘기해 본 일행은 이 마을의 사람들은 모두 앗슈들과 같이 다른 차원의 공간을 통해서 온 사람들인 것을 알게 된다. 앗슈가 원래의 세계로 돌아가서 마석을 찾아야 한다고 말하자 아까의 사무데라라는 사람이 마석의 존재를 안다고 자신의 집으로 초대한다. 그는 앗슈일행들이 이곳에 오게 된 이야기를 들은 후 옛날 혁명 전쟁을 통해 얻어진 것은 오히려 옛 왕조보다 어리석은 무리들이 나라를 다스리고 있는 예를 들며 만약 앗슈가 헬을 물리치고 혁명을 일으킨다면 앗슈도 혁명전쟁의 어리석음을 따르는 것일지도 모른다며 충고한다.

하지만 앗슈 자신은 이상과 꿈이 있으며 침묵한 채로 죽을 수는 없다고 강경하게 말한다. 사무데라는 앗슈에게 협력하기로 하고 원래의 장소로 돌아가려면 처음 떨어진 곳으로 가야 한다며 출발한다.





사무데라와의 만남

미션

승리조건-5턴까지 마법탑을 지킴.
패배조건-앗슈의사망, 마법탑의 전멸

사무데라는 앗슈들이 이곳에 온 것이 강력한 마법의 충돌로 생긴 것이라 보고 역(逆)으로 강력한 마법을 발생시킨다며 마법진을 만든다.

하지만 원령(怨靈)들이 습격을 해오니 마법진을 구성하는 마법탑 4개를 지켜야 한다. 이곳에서는 적들이 4방으로 습격해오는데 죽여도 다음턴에 곧바로 부활하고 워낙 이동력이 좋기 때문에 실수하면 순식간에 마법탑이 전멸한다. 차라리 일행들 4명이 전부 하나의 마법탑을 에워싸고 4턴을 버티자. 4명중에 사무데라는 자칫하면 죽을 수도 있으니 회복을 시키며 지키자.





에워싸서 마법탑을 지키자

2막-데스타 마을

한편 현실의 장소에서는 호세일행과 크라우스 단장이 처음 미션에서 잡았던 즈 갓파라는 산적의 부대에게 포위되어 있는 중으로 새로운 제국은 군대의 증강을 위하여 범죄자들을 군인으로 채용하고 있다. 일행들은 적들의 막강한 병력에 전멸 당할 위기에 처했을 때 갑자기 뒤에서 앗슈 일행이 등장한다. 이것으로 형세는 역전된다.

미션

승리조건-적의 전멸
패배조건-앗슈의 사망

호세일행이 위에 있고 앗슈들은 뒤에 포진해 있으니 포위는 한 셈이지만 적들의 병력이 많기 때문에 아직은 주의를 해야 한다. 적들은 엠파이어라는 제국병사인데 제일 주의할 것은 적의 마법사 부대와 궁병(ボンバー)이다. 크라우스는 NPC유니트로 스스로 움직이고 적들의 병력은 앗슈쪽에 집중이 되어 있으니 호세 일행이 지원을 해주자.

이벤트

호세일행을 재회한 앗슈는 이차원의 공간에서는 하루밖에 안보냈지만 현실의 세계는 벌써 3년이 지난 것을 알게 된다. 3년동안 헬의 정권은 많은 시민들과 반대파를 무자비하게 숙청해왔고 일행중 키스와 에리나는 잡혀가고 자신들도 도망중이었다고 호세가 말한다. 앗슈는 제국에 항거하기 위한 세력을 모으자며 우선 도화선을 제국의 난공불락이라 불리는 요새형무소(要塞刑務所)를 습격하자고 말하며 형무소 안의 제국 반대파들을 해방시켜 봉기하자고 한다. 그리고 크라우스한테는 별동대를 구성하여 각 지역의 제국 반대파를 이끌어 봉기해 달라고 부탁한다.





제국군을 물리치자

3막-바질 관소(關所)

미션

승리조건-적의 전멸
패배조건-앗슈의 사망

형무소로 가기 위해서는 반드시 거쳐야 하는 관소가 바질 관소이다.

이곳은 적들이 양쪽으로 병력을 나눠서 오는데 우선 양쪽 병력중에 적은 수로 진격해 오는 쪽을 격파하자. 그 다음에 각개격파로 물리치면 되는데 적들의 궁병은 집의 지붕 위에서 마법사는 집의 뒤편에 붙어 있다가 일행들이 사정범위에 다가오면 공격을 해오니 그들만 주의하면 무난히 통과할 수 있다.

이벤트

제국의 성에서는 헬과 돌프를 비롯한 제국의 여러 중신(重臣)들이 회의 중인데 돌프는 고고학(考古學)팀을 통해 마석을 연구한 결과 인류가 손에 넣을 수 있는 최고의 힘인 재정의 화염(裁定の炎)을 밝힌다. 재정의 화염은 창세기에 나오는 전설로 번영을 누리던 푸라후라는 제국을 한 순간에 멸망시킨 금단의 힘을 지니고 있는 것이다. 하지만 지금의 마석은 무슨 까닭인지는 모르지만 왕가의 반지 (王家の指輪)라는 물건이 있어야만 힘을

발휘한다는 것이다. 왕가의 반지는 신이 재정의 화염을 막기 위해서 토로아라는 자손들에게 물려준 것이고 그 자손들은 반지를 수호하기 위해서 나라를 세우는데 그것이 옛 신성 왕국인 앗샤왕국이다.

헬은 말을 듣고 대륙제패를 위해서는 재정의 화염이 필요하다며 왕가의 반지를 찾으라고 명한다.

한편 성의 한쪽에는 돌프가 린과 대화를 하는데 그는 린한테 옛날 동료들을 배반한 한때의 감상에 빠지지 말라며 지금은 목적을 이룰 때까지는 헬과 행동을 함께할 것이니 그때 가서 힘을 빌리겠다고 한다. 린이 방 밖으로 나가자마자 가모(ガモー)라는 남자가 등장하여 린을 감시하겠다고 한다.





수수께끼의 가모등장

4막-리드마을 길

미션

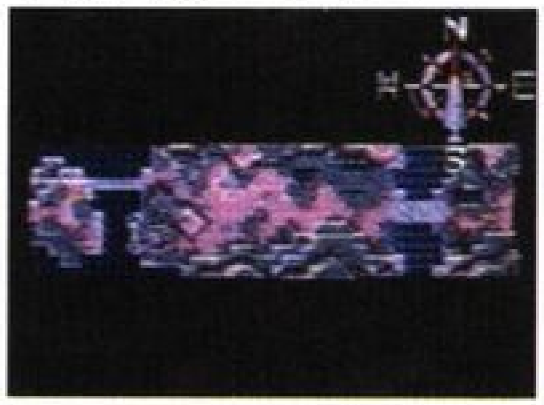
승리조건-적의 전멸

패배조건-앗슈의 사망, 적이 미션 밖으로 도주

형무소로 향하던 도중에 일행들은 크림존 부대 대장중의 한명이 자신들이 있는 위치로 오는 것을 목격하게 된다. 이들에게 발각되면 형무소 기습작전은 실패하게 된다. 앗슈는 일행들에게 명령하여 숲에 숨어있다가 적들이 다가오면 습격하여 한명이라도 살려두면 안된다고 말한다. 우선 숨은 위치에서 절대로 행동을 하면 안된다. 그대로 턴을 계속 보내다가 4턴이나 5턴째 적을 습격하자. 적들 중에 가드 견은 빠른 속도로 위로 도망치는데 위에 홀로 떨어져 있는 홀크스로 상자를 이용하여 재빨리 오른쪽 다리를 막아야 한다.

이벤트

감옥에 있는 키스 일행이 있는 곳에 옛날 폭동 때문에 잡혀간 클레이멀 백작이 들어온다. 클레이멀 백작은 마석의 비밀을 알고 있으며 왕가의 반지를 헬보다 빨리 찾아야 한다고 말한다. 그때 린이 감옥으로 와서 내일 키스일행의 처형이 확정되었다며 탈출을 하라며 열쇠를 주고 간다. 키스와 같이 있던 게니우스라는 사람도 처형은 당할 수 없다며 동료로 들어온다.





기습작전을 실행

5막-형무소의 감옥 안

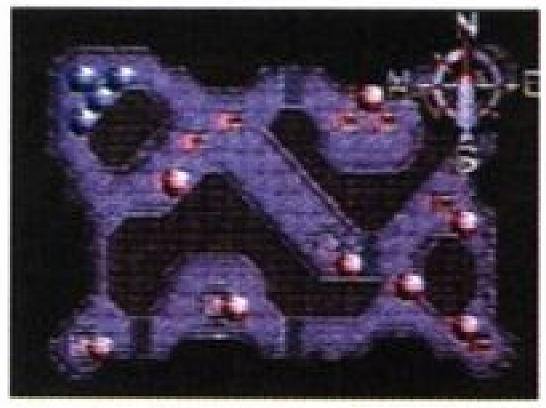
미션

승리조건-적의 전멸

패배조건-키스의 사망

감방을 탈출한 일행들은 감옥의 곳곳에 경비가 있는 것을 목격한다.

게니우스는 경비들은 가드 아머라는 부대로 정면 공격은 소용이 없으니 반드시 뒤를 노리라고 한다. 적들은 설명 그대로 뒤에서 공격해야 효과가 있다. 감옥은 좁기 때문에 보물 상자나 스위치가 있는 좀 더 넓은 장소에서 적들을 상대하자. 에리나의 공격마법은 가드 아머한테는 효과 만점이니 자주 이용하고 회복마법이 없을 것이니 약초로 회복을 신경쓰며 싸우자!





가드 아머는 뒤로 공격하자

6막-형무소 감옥의 광장

미션

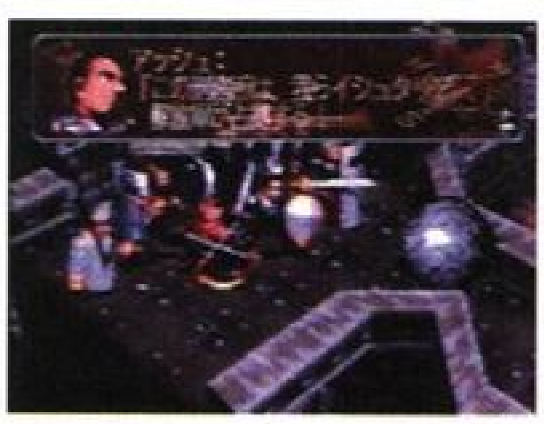
승리조건-적의 전멸

패배조건-키스의 사망

드디어 탈출한 키스 일행. 하지만 밖은 엄청난 제국군의 병력이 기다리고 있었다.

우선 키스를 오른쪽 끝으로 이동시키고 다른 동료들이 그를 에워싸서 키스를 보호하자. 1턴이 지나면 형무소 습격에 성공한 앗슈일행이 들이닥친다. 이제 형세는 완전히 역전이다.





구세주 앗슈등장

4장 - 패도(覇道)를 잇는 자

난공불락이라 일컬어지던 제국 형무소의 함락. 그것은 제국에 있어서는 충격 그 자체이고 해방군들에게는 앞으로의 희망을 뜻한다. 각지에서 제국타도를 외치기 시작하고 남부지방은 제국으로부터 해방되기에 이른다.

1막-카노스 마을

앗슈일행은 크라우스와의 회의를 통해 남부지방은 해방됐지만 중부에서 북부로 이어지는 곳은 견고한 요새와 성이 많아서 해방이 다소 늦는다는 것을 알게 된다. 그리고 제국은 해방된 남부지방을 잘라버리기 위해 이웃국인 파즈공국에 의뢰한다는 것이다. 우선은 제국이 혈안이 되어서 찾고 있는 왕가의 반지를 찾아야 하는데 그것에 대한 정보 제공자가 무역도시 케라치에 있으니 앗슈 일행은 그곳으로 가기로 한다. 크라우스는 동쪽에 고립되어 있는 해방세력을 이끌기 위해 출발한다. 그때 마을을 나가려던 일행의 앞에 크림존 부대가 습격을 해오는데…

미션

승리조건-전원이 마을의 입구까지 이동

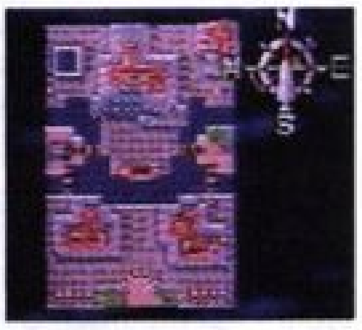
패배조건-앗슈의 사망

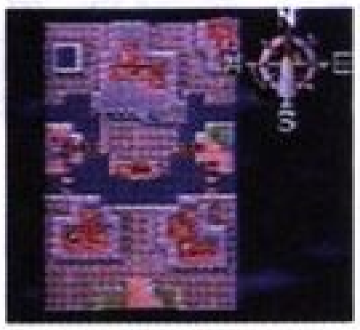
이곳에 크림존의 모든 대장들이 집결했다. 적들의 능력치를 살펴봐도 일행들한테는 비교가 안되지만 스토리상으로 크림존 부대 병사의 공격 한번에 일행 한명이 목숨을 잃을 정도로 불리한 상황이다. 우선 뒤에 있는 중갑병과 보병부대는 마법사 부대로 전력을 다해 물리치자. 그리고 한명은 오른편의 스위치를 밟아 가운데 다리를 놓은 다음에 한번에 돌파하자.

이곳은 마음만 먹으면 적들을 전멸시킬 수도 있다.

이벤트

돌프는 린을 부르고 형무소가 함락될 때 누군가가 안에 갇혀있는





죄수들을 풀어줘서 쉽게 함락이 됐다며 마음에 걸리는 일이 없냐고 물어본다. 모른다는 린의 앞에 가모가 나타나서 수정구슬을 통해 린의 행동을 읽었다며 그녀를 감옥에 가둔다.

2막-마사이(マサイ) 대산림

미 션

승리조건-적의 전멸

패배조건-앗슈의 사망

무역도시 케라치로 향하는 일행들은 거의 도착지점인 마사이 숲에 들어서게 된다. 그때 마도사 가모가 나타나 일행들을 막는데 사무데라를 보고 웬지 놀라는 기색을... 가모는 괴물들을 소환하는데 능력치로 따지면 어려울 일이 없지만 공중에서 역겨운 소리와 함께 액체를 발사하는 굼에 주의하자. 이 미션은 어려울 일은 없고 다만 지겨운 적들을 빨리 물리치고 다음으로 진행하자.

이벤트

사무데라는 가모가 자신의 옛 제자였으며 그의 농간에 의해 다른 차원의 공간으로 떨어졌는데 그 충격으로 1/10도 안되는 능력밖에 남지 않았다고 한다. 원래는 가모도 성실한 수행승이였지만 점점 궁극의 마도의 연구를 하다보니 마음에 사악함밖에 남지 않았다며 자신의 손으로 제자를 꼭 응징하겠다고 한다.





역겨운 굼을 주의

3막-무역도시(貿易都市) 게라치

게라치에 도착한 일행들은 정보 제공자인 마을 최고의 상인 크르스 리즈몬씨를 찾기로 한다. 그런데 호세는 왜 자꾸 그를 모함할까?

이동을 통해서 크르스의 집에 도착한 일행들. 일행들한테 상인들을 통해 반지의 행방을 찾기로 약속하고 나가려는데 크르스는 호세를 알아본다.

호세는 이 크르스 집안의 실종됐던 아들이며 아버지가 돈밖에 모르는 것을 슬퍼하며 집에서 가출한 것이다. 일행들을 부른 크르스는 왕가의 반지는 어둠의 상인들의 루트를 통해 돌다 지금은 한 귀금속 상인의 수중에 있으니 반지를 찾고 싶으면 옛 시장의 창고로 오라고 한다.

미 션

승리조건-적의 전멸

패배조건-앗슈의 사망

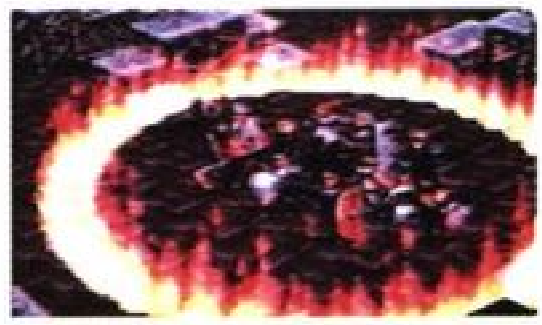
크르스의 말을 믿고 창고에 도착한 일행들. 하지만 나와야 할 상인(商人)은 안나오고 갑자기 몬스터들이 나타난다. 적의 수는 그리 많지 않지만 일행들을 포위하고 있고 또 골든 고렘이라는 몬스터는 방어력이 우수하니 공격마법으로 해결하자.

이벤트

모든 음모는 가모와 호세의 아버지인 크르스의 흉계이다. 일행들은 가모의 불의 결계에 빠져 위기에 몰리고 호세가 자신의 뒤를 잇길 바라고 일행들한테서 떨어뜨리려던 크르스는 가모가 다른 행동으로 나오자 그를 저지한다. 하지만 가모는 크르스를 쓰러뜨리고 잠시 방심한 틈에 결계는 사라진다. 크르스는 다행히도 목숨을 건지고 나중에 아버지의 불우했던 옛 이야기를 들은 호세는 뒷날을 기약한다.



위기의 일행들



4막-마동철도역(魔動鐵道驛)

미 션

승리조건-다로스의 격파

패배조건-앗슈의 사망 미션 이탈

일행들은 제국이 불법 루트를 통해 왕가의 반지를 입수하여 수송중이라는 소식을 접하고 수송수단인 철도로 이동한다. 반지를 운송하는 책임자는 카노스 마을에서 본 적이 있는 크림존의 대장중 한명인 다로스이다. 그는 일행들을 떨어뜨릴 생각으로 차량을 끊으라고 지시한다. 첫번째 일행들이 출발하는 차량은 3턴째에 끊어지고 다른 칸들은 3턴씩을 버티고 끊어지니 이탈하지 않게 주의하자. 중갑병은 마법으로 상대하고 귀찮은 궁병은 무대포로 돌진하여 끝내자.

이벤트

드디어 왕가의 반지를 손에 넣은 일행들. 그때 가모가 나타나 묶여 있는 린을 보여주며 내일 처형을 한다며 다인의 요새에서 왕가의 반지와 목숨을 교환하자고 한다. 일행들은 린을 구하러 다인의 요새로 이동한다.





다로스와의 대결

5막-다인 요새

미 션

승리조건-8턴 이내에 처형장치를 모두 파괴

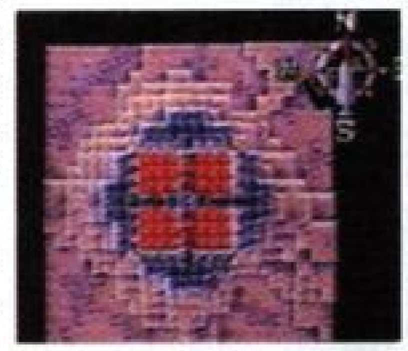
패배조건-앗슈의 사망, 린의 사망

협상의 조건대로 앗슈는 반지를 가모에게 넘겨준다. 하지만 가모는 약속을 어기고 처형장치가 작동됐다며 사라져 버린다. 이곳은 처형장치를 모두 부셔야 하는데 지형이 오르막길이어서 이동에 상당한 장해를 받는다.

그리고 적 중에는 데스 제이드라는 죽음의 사신모양을 한 몬스터가 강력하니 주의하자.

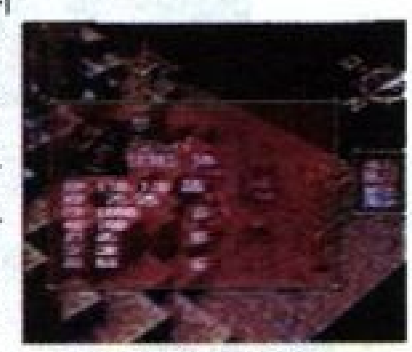
이벤트

린은 자신의 옛날 이야기를 해주는데 평화롭던 한 귀족집안의 딸이었던 그녀는 혁명전쟁 이후로 분노한 시민들에게 가족을 모두 잃고 모든 것을 빼앗겼다. 그녀는 한번 배신했던 일행들이 다시 동료로 맞아주자 진심으로 동료로 들어온다. 하지만 마석과 왕가의 반지까지 뺏긴 지금 일행들에게는 희망이 없지만 사무데라는 잃어버린 반지에는 고대 푸라후 문자로 토르네 산맥을 가리키는 암호가 새겨있고 뭔가 희망이 보인다며 토르네 산으로 가자고 한다.





처형장치를 부수자



데스 제이드는 특히 주의!

5장-유산(遺産)

옛부터 신들이 살고 있는 장소로 알려진 토르네 산. 그곳에는 기묘한 분위기와 천연의 장막이 사람의 발길을 거부하는 곳이다. 앗슈들은 과연 이곳에서 최후의 희망을 잡을 수 있을 것인가...

1막-왈트 선착장

미 션

승리조건-적의 전멸

패배조건-앗슈의 사망

오프닝에서 재정의 화염을 손에 넣은 헬을 돌프가 암살하는데 과연 그는 무엇을 노리는 걸까? 한편 앗슈 일행은 배를 통해 토르네 산의 입구에 도착한다. 하지만 많은 몬스터들이 배의 건너편에서 일행들을 기다린다.

왼쪽으로 적들의 궁병이나 보병부대가 집결해 있고 오른쪽 다리의 길은 궁병이 없으니 왼쪽에 아군의 비병을 제외한 주력(主力)부대를 보내자.

비병은 섣불리 이동하면 적의 턴에 궁병의 공격을 맞고 어이없게 당할 수가 있으니 왼쪽끝의 외나무다리에 있는 궁병을 노리자. 개척마을 솔보(ソルボー) 토르네 산에 오르기 위한 최후의 휴식처이다. 에리나는 잠을 자다 악몽을 꾸는데 뭔가를 암시하는 듯하다. 준비를 철저히 하고 토르네 산맥으로 이동하자.




악몽을 꾸는 에리나

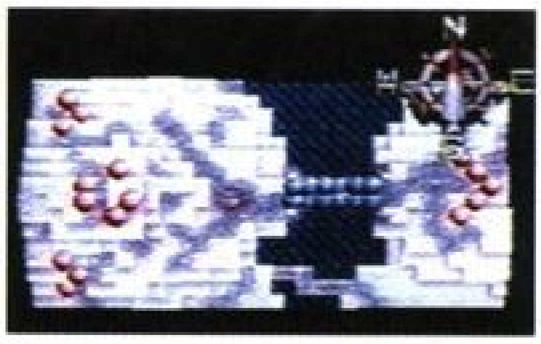
2막-토르네 산맥

미션

승리조건-가츠의 격파
패배조건-앗슈의 사망

토르네 산맥을 이동하던 일행들은 크림존 부대의 습격을 받게 된다.

앞에는 대장의 한명인 가츠의 부대, 뒤에는 케인이 습격하는데 케인은 아버지인 헬이 테러리스트한테 죽었다는 소식을 듣고 후퇴한다. 가츠와의 대결인데 다리 뒤에 있는 중보병 부대를 마법사를 이용하여 한턴 안에 전멸시켜야 한다 (공격력이 상당하다). 중보병을 물리치면 곧바로 적의 비병들이 이동해 오는데 방어력이 강한 유니트를 앞에 세우고 그 뒤에 궁병을 잘 배치하자. 그리고 바로 앞에 보이는 스위치를 밟으면 다리를 못 건넌 유니트에게는 끔직한 일이...




스위치를 밟으면 끔찍한 일이?

3막-변경의 마을

갑자기 마을이 나타나 일행들은 놀라고 그때 에리나는 이 마을이 어디선가 본적이 있는 것 같다고 한다. 술집에서 이야기를 하고 나오면 에리나는 이 마을이 곧 불바다가 될 거라고 말하고 기절해 버린다.

그때 지나가던 노인이 에리나를 자신의 집에서 쉬게 해준다. 노인은 이 마을의 촌장인 파드윈이라는 사람으로 앗슈는 파드윈에게 목적을 말하지만 그는 이런 춥고 작은 마을에는 사람들도 뜸하다며 아무것도 모른다고 한다. 그때 한 사람이 들어와서는 약초를 캐러간 촌장의 딸 리나와 시민 한명이 몬스터에게 습격을 당했다고 한다. 일행들은 몬스터를 퇴치하기 위해 이동한다.



파드윈과의 만남

4막-데스크 평지

미션

승리조건-적의 전멸
패배조건-앗슈의 사망

도착한 일행들은 한 소녀가 몬스터들의 습격을 막기 위해서 방어마법을 쓰는 것을 보게 되는데 그 주문은 고도의 마법사만이 사용하는 상등(上等)주문인 것이다. 이제 소녀의 걱정은 하지 말고 몬스터들을 물리치면 되는데 굳이 설명할 필요도 없이 평지에서 적들을 물리치자!

이벤트

앗슈와 사무데라는 소녀가 고도의 주문을 사용한다는 점과 평지에 새겨진 문장이 반지의 암호 위치와 일치하다는 것을 알게되고 촌장이 자신들에게 무엇인가를 숨긴다고 생각한다. 촌장한테 물어본 결과 마을사람들은 옛날 고도의 마도문명을 이룩한 프라후 민족이며 그들의 선조가 이룩한 걸작이 재정의 화염이라고 한다. 하지만 그들은 재정의 화염같은 실수가 반복되서는 안된다고 판단, 그 힘을 봉인했다며 일행들을 외면한다. 하지만 앗슈의 간곡한 설득과 손녀인 리나를 구해준 은혜를 생각해서 앗슈들의 의지를 시험하겠다며 작열의 동굴에서 용사의 증명인 화룡의 이빨을 가져오라고 말한다.



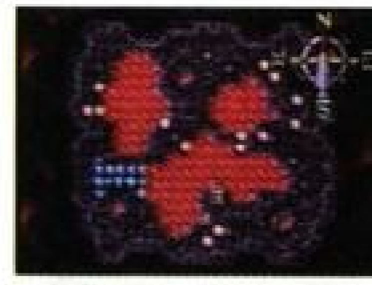

어린 소녀가 고도의 주문을...

5막-작열(灼熱)의 동굴

미션

승리조건-화룡을 격파
패배조건-앗슈의 사망

용사의 증명인 화룡의 이빨을 얻으려면 역시 화룡을 죽여야 한다. 화룡은 맨끝에 위치하고 있으니 조무라기 몬스터를 물리치면서 이동하면 쉽게 부딪칠 것이다.




화룡을 퇴치하자

6막-폐허가 된 마을

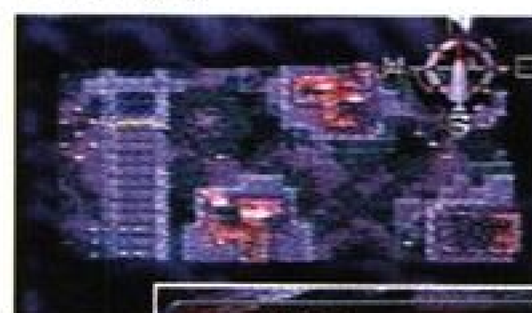
미션

승리조건-사비니의 격파
패배조건-앗슈의 사망

용의 이빨을 얻고 마을로 돌아온 일행들은 크림존 부대 대장의 한명인 사비니에 의해 마을이 폐허가 된 것을 목격한다. 우선 바로 옆으로 보이는 중보병부대를 물리쳐야 하는데 마법사 부대와 일부만을 남기고 나머지 유니트는 곧바로 다리를 건너서 궁병부대를 물리치자. 5턴쯤에 케인의 지원부대가 다리 건너서 등장하니 갑작스런 기습에 대비하자. 사비니가 있는 곳까지는 많은 적들이 대기중이니 중보병이나 케인과 싸울 때 병력을 낭비해서는 안된다.

이벤트

촌장은 숨어지내기만 한 자신들이 어리석었다며 리나를 시켜 오로이 호수의 신전의 봉인을 풀고 파멸의 검 반달하츠를 앗슈한테 건네주라고 한다.




턴이 지나면 케인의 부대가 등장

7막-오로이 호수(オロイ湖)

미션

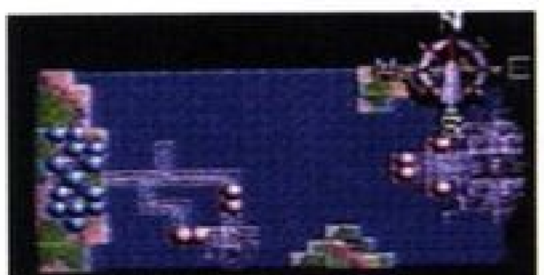
승리조건-리나가 호수의 입구까지 도착

패배조건-앗슈의 사망, 리나의 사망

오로이 호수에서 신전의 봉인을 해제하는 리나. 하지만 신전의 수호자들이 앗슈들의 힘을 시험하겠다고 공격해온다. 이곳은 일행들이 갈 장소가 굉장히 좁고 리나는 NPC유니트라서 맘대로 움직이니 빨리 이동해서 적들을 미리 물리치자.

이벤트

신전안에서 반달하츠의 봉인을 해제하려는 리나. 하지만 가모의 이차원의 마법으로 리나는 다른 차원으로 날려진다. 절망에 빠진 일행들 앞에 에리나는 방금 전의 충격으로 기억을 되찾았다며 리나는 예전의 자신이었으며 이차원의 공간으로 빠진 뒤에는 베라스코 장군에게 키워져 지금에 이르렀다는 것이다. 드디어 에리나에 의해 반달하츠의 봉인이 풀리고 앗슈의 손에 들어가게 된다.





반달하츠가 일행의 손에!

6장 - 어리석은 자의 묘비명

1막-가이아스 요새

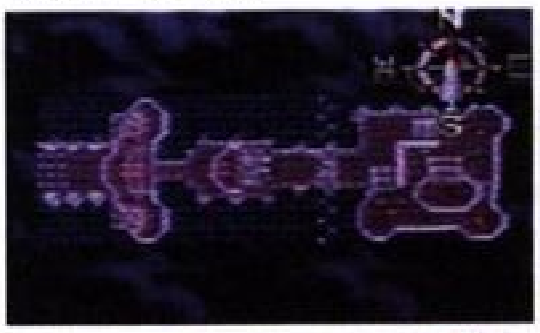
이제는 수도 슈메리아를 목표로 일행들은 이동하게 된다.

그라스고(グラスゴ) 마을에서 새로운 도구들을 충분히 준비한 다음 가이아스 요새로 이동하자

미션

승리조건-케인을 격파
패배조건-앗슈의 사망

이곳이 케인과의 마지막 승부가 된다. 적들은 바리케이트를 쌓고 일행들을 기다리는데 다가가면 궁병과 마법사 부대의 공격이 있으니 우선은 아군의 궁병을 이용하여 적의 회복술사와 마법사를 물리치고 이동하자. 바위로 바리케이트를 무너뜨리면 가모가 케인의 앞에 나타나 앗슈를 이기기 위해서 자신이 힘을 빌려주겠다고 한다. 케인은 앗슈를 쓰러뜨리기 위해서 인간을 버리고 마인(魔人)으로 변한다. 지금부터가 문제인데 케인은 모든 아군 일행을 공격하는 마법인 프라즈마 웨이브를 사용하는데 2턴 연속으로 사용가능하고 회복의 장소에서 MP를 회복하면 다시 사용할 수 있으니 케인이 있는 위치까지 재빨리 이동하자.





케인의 프라즈마 웨이브는 경이적이다

2막-코발타 언덕

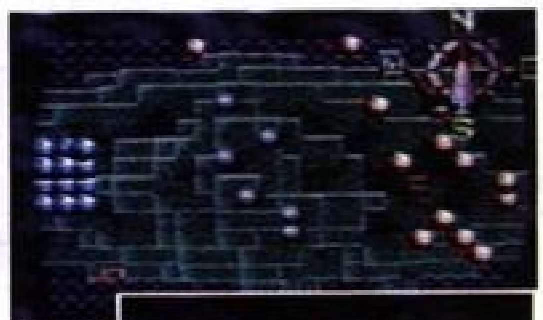
미션

승리조건-적의 전멸
패배조건-앗슈의 사망

드디어 수도인 슈메리아로 진격하기 위해서 크라우스 단장과 만나기로 한 앗슈 일행들. 그런데 갑자기 앗슈의 눈에 죽어간 사람들과 케인의 환각이 보인다. 에리나의 부름에 정신을 차리고 전투에 들어간다. 이제 제국의 주력 부대인 크림존도 무너져 허약한 적들이 나온다. 그런데 턴을 넘길 때마다 앗슈의 눈에는 자꾸 환각이 보인다.

이벤트

앗슈는 환각을 보다가 스스로 마인이 되버린다. 반달하츠를 소유한 앗슈는 마음 한편에 사악한 마음이 증폭하여 어렸을때부터 배반자의 아들이라고 박해받았던 기억이 분노로 바뀌었기 때문이다. 크라우스 단장이 뛰어와 앗슈를 저지하지만 앗슈는 그를 찔러버린다. 제정신으로 돌아온 앗슈는 단장에게서 아버지에 대한 이야기를 듣게 된다. 혁명전쟁 후에 많은 위선자들이 현자 아레스를 죽일 음모를 꾸미고 흑막을 모르는 크라우스를 이용하여 아레스를 암살하지만 그 과정에서 아레스를 지키던 앗슈의 아버지 울을 죽이게 된다. 수개월 후 모든 음모를 알게된 크라우스는 자신을 자책하며 울의 신념을 이으며 지금에 이르렀다고 하며 쓰러진다. 다행히 크라우스는 목숨을 건지고 일행들은 결전의 날을 앞두게 된다.





환각을 보게되는 앗슈

3막-수도 슈메리아

미션

승리조건-가모를 격파
패배조건-앗슈의 사망

슈메리아에 도착한 일행들은 몬스터들이 제국병들을 무참히 살해하는 것을 보게 된다. 대성당(大聖堂)을 중심으로 몬스터들이 불어나는데 재정의 화염의 힘이 마계의 상급 몬스터들을 계속 부르기 때문이다. 이곳에서 가모와 대결을 펼치는데 가모보다는 몬스터들의 위력이 더 강하니 대비를 단단히 하자.





막강한 몬스터들과의 대결

4막-대성당의 안

미션

승리조건-돌프를 격파
패배조건-앗슈의 사망

드디어 최후의 대결이다. 그가 헬을 죽인 이유는 자신의 아버지인 아레스를 죽인 위선자들을 모두 없애기 위해서 재정의 화염을 이용해 세계를 멸망시키려고 하는 것이다. 마지막 미션답게 적의 방어벽이 상당한데 마법사의 공격주문으로 돌파하며 전진하자. 돌프에게 타격을 입히면 그는 진정한 힘을 보여주겠다며 다크 엔젤로 변하는데 거의 케인과 맞먹는 공격주문과 막강한 공격력을 갖는다.

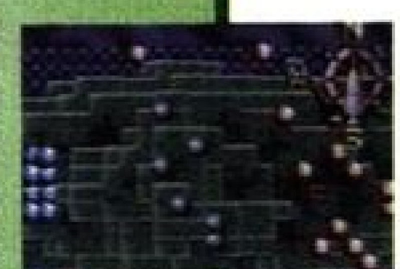
이벤트

돌프는 죽어가며 재정의 화염을 발동시킨다. 화염은 점점 커지는 상황에서 앗슈는 반달하츠로 막겠다며 불로 뛰어든다. 불은 사라졌지만 앗슈는...

에필로그

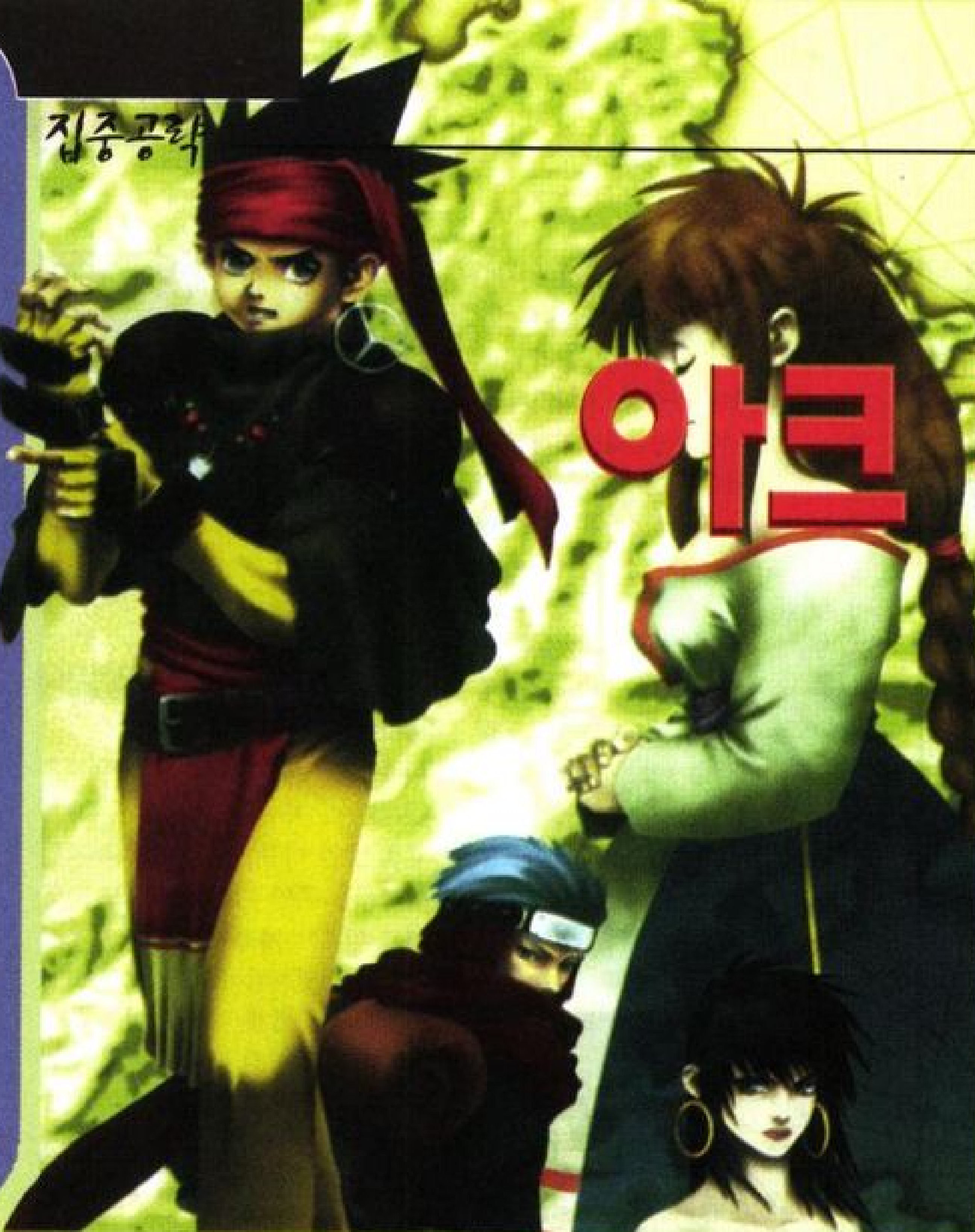
제국의 압정에 시달리던 백성들은 결국 해방을 맞이하지만 강력한 지도자가 없고 무능한 소인배들이 혁명 후에 정권을 잡으려고 싸우는 판국으로 제국의 시대와 다를바 없는 시대가 되버렸다.

하지만 혁명의 불씨를 일으켰던 많은 일행들은 자신들의 가치관이 헛되지 않았다며 각자의 길을 걷고 있다. 그리고 지금 혁명의 동료들에 대해 글을 쓰던 에리나는 밖에서 누군가가 즐겨 불던 빨피리 소리를 듣게 된다.





과연 정의는 승리할까?



아크와 엘크의 모험 그 완결편

아크 더 래드 2

장 르	RPG	현지 발매일	96년11월1일
제작사	SCE	현지 가격	5,800엔

찬사와 혹평을 동시에 받았던 전작 이후 일년이 지난 지금에서야 등장한 아크더래드 2. 기본적인 그래픽과 사운드는 크게 파워업되지는 않았지만 무려 6배나 길어진 내용과 치밀해진 구성은 기대했던 플레이어를 200% 만족시킬 만큼 엄청나다. 전작의 이름과 캐릭터를 사용하고 같은 시나리오를 전승하고 있지만 어떻게 보면 완벽하게 변신해 버린 오리지널 게임이 아닌가 하는 착각조차 들게 한다. 치밀해진 시나리오와 뛰어난 자유도는 1에서 실망했던 유저들을 깜짝 놀라게 할 정도로 탁월한 완성도를 보여준다.

게임에 필요한 기본지식

캐릭터



불의 일족의 마지막 생존자로서 과거의 기억을 잃은 채 헌터로서 살고 있다. 하지만 운명적인 전개에 의해 그는 용사로 태어나게 된다. 모든 능력이 평균적으로 높다. 가까이서는 검으로 멀리서는 마법을 사용하는 놀라운 캐릭터이다. 특히 여러가지 보조마법을 사용한다는 것이 가장 큰 장점으로 창과 검, 도끼를 사용한다.



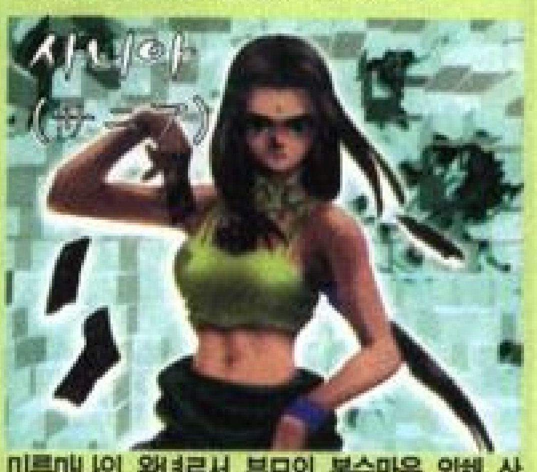
몬스터를 부리는 특수한 능력을 가지고 태어나 사람들에게 마음을 닫은 채로 살아가는 소녀. 회복마법과 약간의 보조마법을 사용하며 몬스터를 동료로 만들 수 있다. 전투에는 거의 도움이 되지 않으며 마력도 그리 높은 편은 아니며 단검과 채찍을 사용한다.



스메리아 왕가의 피를 이은 자였으면서도 변경의 마을 토우빌에서 평범하게 자라났다. 아버지를 쫓아 여행을 하면서 정령들과 만나고 세계의 붕괴를 알게 된 그는 이것을 막기 위해 지금도 어디선가 분주히 활동하고 있다. 엘크와 비슷한 능력을 가지고 있으나 그보다 약간 공격력이 높다. 검, 단검, 봉을 사용한다.



어린시절부터 단 하나의 동생을 위해 자신의 인생을 포기하며 살아온 산테는 주점의 가수로 지내다가 엘크와 함께 행동하게 된다. 전력에는 거의 도움이 되지 못하지만 큐어와 디바이드, 리자렉션 등 쿠쿠루와 비슷한 마법을 사용하여 회복계 캐릭터로는 제일 뛰어나며 마력도 리자보다 높다. 킥과 봉, 지팡이를 사용한다.



미루마나의 왕녀로서 부모의 복수만을 위해 살고 있는 점술사이다. 전투에는 거의 도움이 되지 못하지만 마력은 꽤 높으며 암흑계 특수공격은 매우 특징적이다. 카드와 창, 봉을 사용한다.



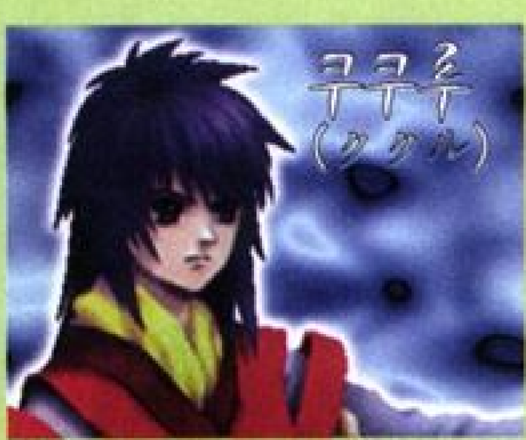
예전에 7용사를 지키던 로보트였으나 유적에 잠들어 버린 후엘크와 빌머박사에 의해 되살아나게 된다. 언제나 레벨은 1이지만 각지에 있는 파워 유니트에따라 여러가지 마법과 속성을 지니게 된다. 펀치와 총을 사용한다.



브라키아의 어느 부족 족장으로서 니델의 식민지로부터 브라키아를 독립시켰다. 하지만 너무나 많은 희생에 따른 죄책감으로 자신의 친딸이 아닌 예레나를 위해 살고 있다. 육탄전에는 그를 따를 자가 없을 정도로 공격력과 방어력 그리고 HP가 높다. 킥과 도끼 봉을 사용한다.



원 로마리아 암살부대 출신의 헌터로서 모든 것이 비밀에 쌓여 있다. 원거리 공격을 주로 하며 움직임이 빠르고 인술이 뛰어나다. 하지만 능력이 평균적이라 양쪽다 크게 도움은 주지 못하는 비운의 캐릭터이다. 킥과 총1, 총2를 사용한다.



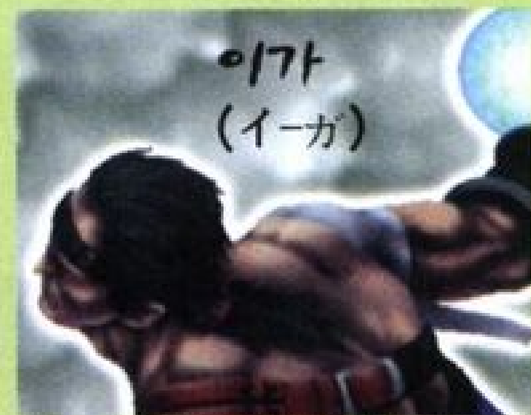
토우빌 출신 대대로 정령산 시온을 보호하는 신관의 자손으로 그 소녀들은 권력자의 부인이 되어야 하는 관습이 있었다. 이것을 싫어한 쿠쿠루는 촌장에게 속아 시온의 성화를 꺼버리고 만다. 2에서는 거의 등장하지 않으며 펀치, 킥, 단검을 사용한다.



이전 스메리아의 병사였던 그는 몬스터 토벌 중 동료 병사들을 잃고 숨어있던 도중에 아크에게 구해지게 된다. 그후 아크와 행동을 같이하게 된다. 자신만의 특수기술을 사용하며 마력이 상당히 높다. 심벌과 프레일을 사용한다.



절대로 약한 자에게는 손을대지 않고 강한자들과 싸워왔던 파렌시아 중심가 폭력조직의 일원. 안델에게 두목을 잃고 진정한 분노와 슬픔을 알게 된다. 복수를 하기위해 그는 힘을 빌려주었던 아크와 함께 행동하게 된다. 여러가지 베기 기술을 사용하지만 전부 쓸모없고 오로지 육탄전문으로 검만을 사용한다.

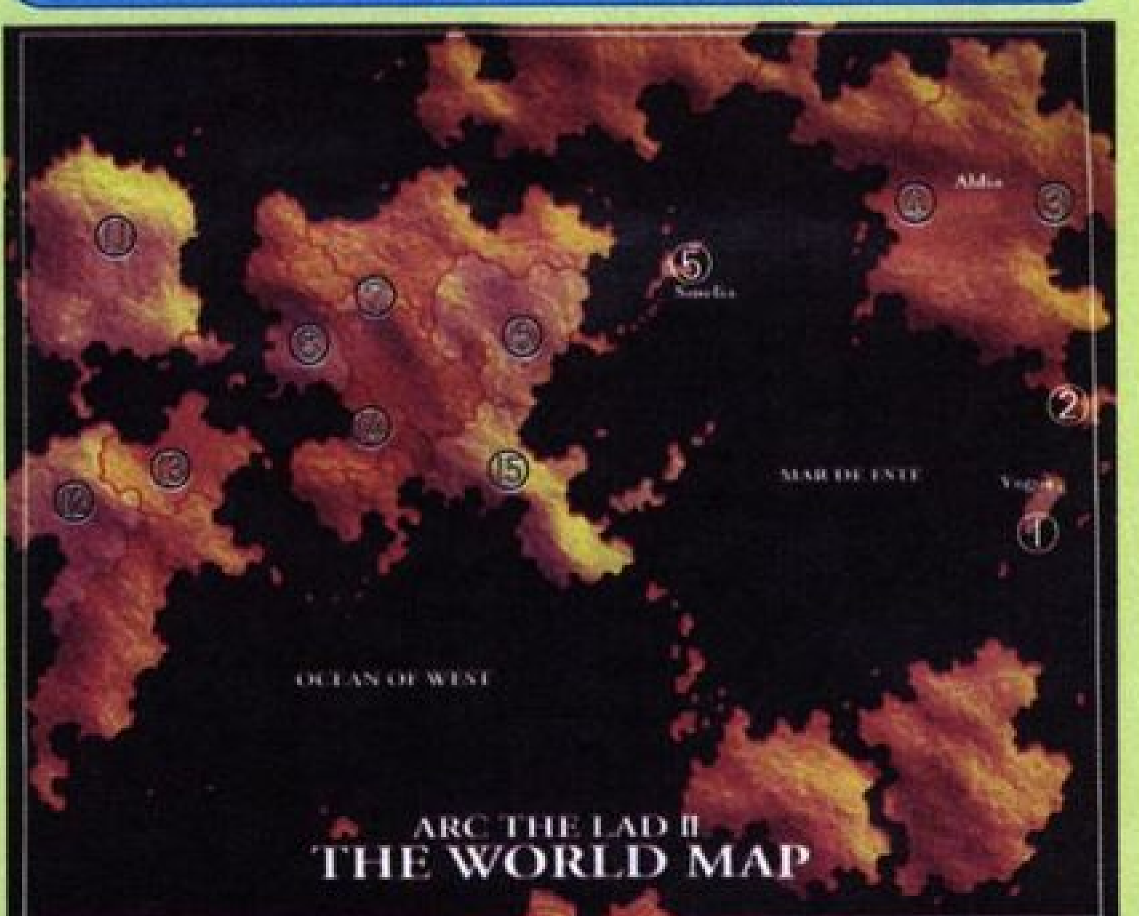


대국 그레이시누에서 전해져 오던 라마다 권법을 전수받은 사제. 아크들과 만나 자신을 단련하기 위한 것을 목적으로 아크일행과 같이 행동하게 된다. 육탄전 전용이지만 토슈나 그루가와는 달리 특수기술도 꽤 유용하다. 봉과 펀치, 킥을 사용한다.



스메리아 올니스의 언덕에 있던 스톤써클에
자신을 봉인한 고대의 대마법사.
아크들에게 봉인이 풀려져 세계에 되살아나게 된다.
이것을 운명으로 느낀 그는 아크들과 행동을
함께 하게 되지만 너무 많은 시간이 흘러
기억이 흐릿해 졌다. 이동력이 낮고 스피드와
체력 공격력도 떨어지지만 마력만은 톱 클래스이다.
지팡이와 창, 프레일을 사용한다.

세계의 각 국과 특성



1. 야고스섬(ヤゴス島)

과학의 손길이 미치지 않은 자연의 섬. 빌머라는 완고한 과학자가 살고 있다. 유도(ユド)라는 마을과 봉인의 유적 그리고 합성점이 있는 곳이다.

2. 아미그(アミーグ)

서부 개척시대를 방불케 하는 나라이다. 순교자의 탑중 하나인 신의 탑이 있는 곳. 모레아(モレア)라는 마을이 있으며 그곳에는 헌터 길드가 있으며 봉인의 유적도 있다.

3. 동부 알디아(東アルディア)

엘크가 살고 있던 곳으로 문명이 발달하여 돈으로 뭐든지 해결하는 나라이다. 헌터 제도가 생겨난 것도 이 나라에서부터이다. 로마리아 사천왕 중 한명이며 마피아의 두목인 갈아노에 의해 지배당하고 있다. 프로디아스(プロディアス)와 인디고스(インディゴス)의 두 도시가 있으며 각각 헌터 길드가 있다. 또 프로디아스에는 대장간이 있다.

4. 서부알디아(西アルディア)

동부와는 달리 미개척지로서 사막과 황야가 널리 퍼져 있으며 사람은 거의 살지 않지만 자연을 이용한 연구소가 있다.

5. 스메리아(スメリア)

아크와 쿠쿠루의 고향으로 진보된 나라였지만 현재는 왕이 암살된 후 대신이자 사천왕 중 한명인 안델에 의해 지배되고 있다. 도시 파렌시아(パレンシア)와 다운타운(ダウンタウン)이 있으며 파렌시아에는 헌터 길드가 있다. 그외에 파렌시아성 지하에 불과 화염의 정령이 있다.

6. 그레이시누(グレイシーヌ)

이가의 고향으로 라마다사가 있는 곳. 역사깊은 라마다사에는 대대로 강력한 승병이 있어서 외부의 침입을 막아왔다고 한다. 페이사스(ペイサス)라는 도시가 있으며 이곳에도 헌터 길드가 있다. 또 유적의 봉인도 존재한다. 라마다사에서는 2가지 수행을 할 수 있으며 라마다산에는 땅의 정령이 있다.

7. 포레스(フォーレス)

리자의 고향으로 북쪽의 산과 남쪽의 평야지대로 이루어진 나라이다. 리자의 마을인 호른(ホルン)과 도시인 라무르(ラムール)가 있으며 라무르에는 헌터 길드가 있다. 또한 북쪽의 산에는 마더크레아의 관이 있다. 현재 로마리아군에 의해 점령당해 있으며 키메라 연구소와 순교자의 탑 중 하나인 기아사원이 있다.

8. 아라라토스(アララトス)

촌가라가 살고 있던 곳으로 사막으로 이루어진 나라. 가자루아(ガザルア)라는 마을이 있지만 이곳에는 헌터 길드가 없다. 그외에 이 나라에는 봉인의 유적가 초코가 살고 있는 유적던전이 있으며 아젠다고지에는 빛의 정령이 살고 있다.

9. 크레니아섬(クレニア島)

3개의 대륙으로 둘러싸여 꽤 중요한 위치를 갖는 섬이다. 크레니아(クレニア)마을에는 헌터 길드가 없지만 투기장이 있으므로 힘을 시험해 볼 수 있으며 초코가 살고 있는 토코코의 마을이 있다.

10. 니델(ニーデル)

크레니아처럼 투기장이 있는 나라로 투기장을 이용하여 꽤 부유한 삶을 살고 있는 나라이다. 바람의 정령이 있으며 도시인 미스로(ミスロ)에는 헌터 길드가 있다.

11. 로마리아(ロマリア)

적의 본거지로서 수많은 비밀에 싸여 있다. 성 주변의 도시는 철벽으로 싸여 있어 외부의 침입이 힘들다. 성벽 밖에는 버려진 도시인 고철의 마을(クズ鐵の村)이 있으며 이곳에도 헌터 길드가 있다.

12. 브라키아(ブラキア)

원래 니델의 식민지였지만 그루가를 필두로한 독립전쟁에 의해 지금은 독립국가가 됐다. 구즈(グーズ)라는 마을과 그루가의 마을인 루와가(ルワガ)가 있으며 구즈에는 헌터길드가 있다. 또 순교자의 탑중 하나라고 볼수 있는 반자산이 있으며 대장간, 봉인의 유적도 있다.

13. 아리바샤(アリバーシャ)

전토가 사막으로 된 나라로서 로마리아의 지배하에 있다. 예전에 사류족의 마을이 있었지만 지금은 폐허가 되어 있으며 엘자크(エルザーク)라는 도시만이 남아 있다. 엘자크에는 헌터 길드가 있으며 물의 신전에는 물의 정령이 있으며 봉인의 유적도 존재한다.

14. 발바라드(バルバラード)

아리바샤와 비슷한 환경을 지닌 나라로 라이벌 관계에 있다. 무하드(ムハド)라는 도시와 사류족의 캠프가 있으며 무하드에는 헌터 길드가 있다. 이곳에도 봉인의 유적이 있으며 순교자의 탑 중 하나인 피라밋이 있다.

15. 미루마나(ミルマーナ)

사니아의 조국이였지만 사천왕중 한명인 야군 장군의 쿠테타에 의해 지금은 로마리아의 속국이 되어 있다. 아잘(アジャル)이라는 도시가 존재하며 이곳에도 헌터 길드가 있다. 그외에 미루마나 동쪽 해상에는 순교자의 탑 중 하나인 해저 유전이 있다.

전투

우선 전투가 시작되면 L1과 R1을 동시에 눌러 적들의 위치와 방해물들을 확인하자.

전투는 민첩성에 따라 순서대로 진행된다. 각 캐릭터의 차례가 오면 커서가 그 캐릭터에게 가며 이때 파란색으로 표시되는 곳이 이동할 수 있는 범위이며 안에서는 한가지 행동을 할 수 있게 된다. L1이나 R1을 누르면 캐릭터가 이동하지 않고 방향을 바꿀 수 있으며 이동범위 내에 적이나 아군 캐릭터가 있을 경우 점프 레벨이 높다면 뛰어 넘을 수도 있다. 보물상자 등이 있을 경우 ○버튼으로 조사할 수 있다. 적이 공격범위 내에 있다면 머리 위에 공격 가능 마크가 나타나게 되며 이때 ○버튼을 누르면 공격한다. 특수명령이나 아이템을 사용할 때는 셀렉트나 □버튼으로 메뉴화면을 불러낼 수 있다. 만약 아무 행동도 하고 싶지 않다면 ×버튼을 눌러 한 턴을 보내게 된다.



메뉴 명령어

전투중에 특수능력을 사용할 때나 아이템을 사용할 때 메뉴화면을 열게 된다. 상황에 따라서는 빨간색으로 변해 사용하지 못하는 명령어가 있다.

특수능력(特殊能力)

MP를 사용하여 편리한 특수능력을 사용하는 것이 가능하다. 특수능력의 레벨은 십자키의 좌우로 조절할 수 있으며 R2, L2 버튼으로 등록해 둘 수도 있으므로 활용하자.

아이템(アイテム)

소유하고 있는 아이템을 사용하거나 버릴 수 있다. L1, R1 버튼으로 전체보기가 가능하다.

장비(装備)

무기나 악세서리 등을 장비하는 명령어이다. 아크에서는 아이템도 장비할 수 있는데 이럴 때는 그 아이템이 가지고 있는 장비효과가 나타난다. 또 아이템에도 레벨이 있어서 장비하고 있으면 레벨이 올라간다.

스테이터스(ステータス)

캐릭터의 능력을 확인할 수 있다. ○버튼으로 캐릭터가 소유하고 있는 특수능력도 확인할 수 있다.

몬스터(モンスター)

리자의 라비슈(ラヴィッシュ)란 특수능력으로 만든 몬스터 동료를 확인할 수 있으며 이름을 바꾸거나 헤어질 수도 있다.

다시하기(やり直し)

던전의 수수께끼를 풀어야 할 때 잘못된 경우 이 명령어를 사용하면 원상태로 되돌릴 수 있다.

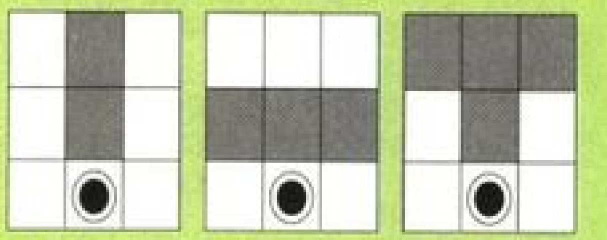
옵션(オプション)

게임의 환경을 변경할 수 있다.

무기범위

게임에 등장하는 무기중 대부분은 바로 앞의 적밖에 공격하지 못하지만 몇개의 특수한 무기들은 공격범위가 넓으므로 이것을 이용하면 적에게 반격을 받지 않고 공격할 수 있다.

공격 범위가 넓은 무기는 모두 5가지로 창, 단검, 총2(샷건)은 앞으로 2칸을 공격하고 봉은 전열의 3칸을, 총1(머신건)은 퍼지며 적을 공격한다.



시나리오 분석

화염사 헌터 엘크 (炎使いハンター エルク)

마을이 불에 타고 군인들에 의해 아버지와 할아버지, 마을 사람들은 무참히 살해당한다. 그리고 실버노아에 의해 정령의 상은 실려가고 힘을 모두 써버린 엘크는 어디론가 끌려가고 같은 악몽을 꾸던 엘크는 잠에서 깨어나 방을 나서려고 하는데 그의 매니저 역할을 담당하는 비비가(ビビガ)가 나타나 의뢰가 들어왔다면서 길드에 가자고 한다. 비비가에게 준비가 다 되었다고 말하면 길드로 가게 된다. 비비가의 말에 따라 카운터에 가서 이야기하면 공항에서의 테러를 해결해 달라고 한다. 카운터 옆에 있는 일기장에 데이터를 기록한 후 비비가에게 이야기하면 자동으로 프로디아스 공항으로 떠나게 된다.



마을사람들은 모두 죽고 엘크만이...

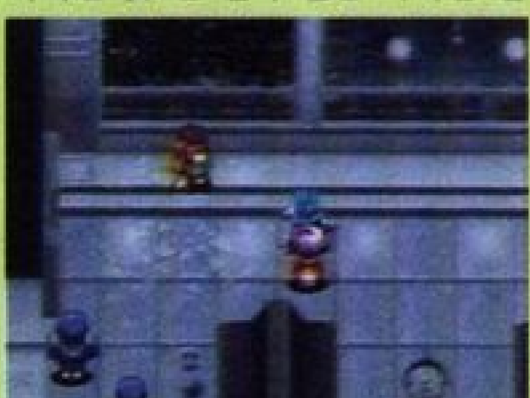
리자(リーザ)와의 만남

프로디아스 공항(プロディアス空港)에는 테러범이 인질을 잡고 있었으며, 그는 비행선의 이륙을 중지하라고 한다. 이때 엘크가 창문을 깨며 멋있게 들어오고 테러범과 싸우게 된다. 엘크는 창을 장비하고 있으므로 1칸 떨어진 적까지 공격할 수 있다.

정면에서 공격하지 말고 뒤나 옆에서 2~3번쯤 공격하면 테러범은 도망치게 된다. 그를 따라 비행선 내부로 들어온 엘크는 어떤 방

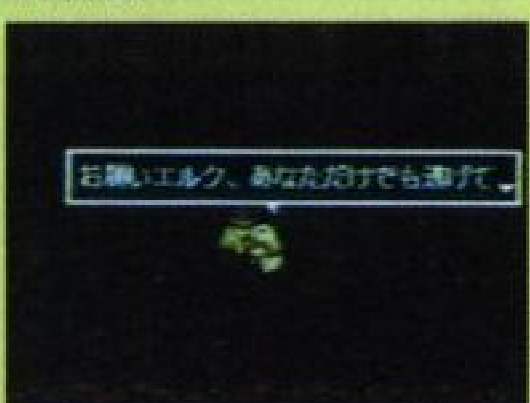
에서 인기척을 느끼고 그방에 들어간다. 그러나 그 방에는 테러범이 아닌 한 소녀와 늑대가 한마리 있다. 소녀는 엘크에게 자신을 도망치게 해달라고 하지만 엘크는 비명소리를 듣고 테러범을 쫓아 비행선의 윗부분까지 올라가게 되고 그곳에서 기다리고 있던 테러범은 박쥐를 4마리 소환해 낸다.

위기에 몰린 엘크는 순간 당황하지만 엘크의 몸은 갑자기 회복되고 그 뒤에는 아까의 소녀와 늑대인 팬디트가 있었다. 그녀는 엘크와 같이 싸우겠다고 한다. 박쥐는 2번 정도의 공격으로 물리칠 수 있으며 한곳에 적이 몰려있을 때는 팬디트의 콜드 브레스를 이용하여 없애자. 리자에게는 큐어의 마법이 있으므로 HP가 떨어지면 즉각 회복시키자. 테러범을 이기면 그는 살려달라고 하지만 갑자기 총성이 들리며 테러범은 쓰러지고 그 뒤에는 마피아들이 있다. 순순히 이쪽으로 오면 엘크를 살려주겠다는 마피아의 말에 그 소녀는 그들에게 다가가지만 몇 년 전의 일을 기억한 엘크는 그녀를 보내지 않고 함께 도망치게 된다. 하지만 도중에 소녀는 총에 맞게 되고 소녀를 치료하기 위해 엘크는 인디고스(インディゴス)로 향한다.


멋지게 나타난 엘크



리자와의 만남



엘크의 옛 기억

라도(ラド)를 찾아

인디고스(インディゴス)에 도착한 엘크는 자신을 주워다 키워 준 슈우(シュウ)의 아파트로 가서 소녀를 숨긴다. 그리고 슈우에게 헌터들 사이에서 유명한 의사 라도(ラド)에 대한 이야기를 들은 후 라도를 찾으러 마을로 나간다.

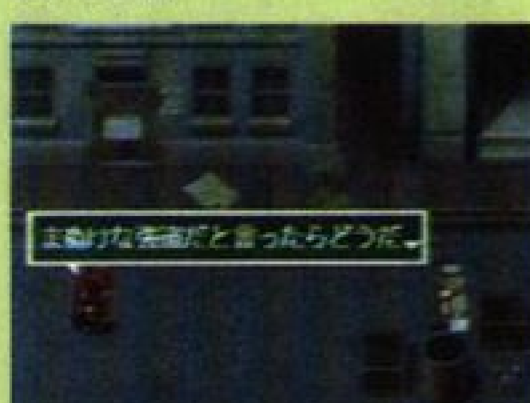
마을사람들에게서 헌터 길드에 가보라는 말을 들은 엘크는 헌터 길드로 가서라도의 정보를 알아보고 이시간쯤이면 술집에 있을 것이라는 이야기를 듣는다. 그 후 술집에 가면 한 아저씨가 나가는 것을 보는데 그가 바로 라도이다. 하지만 엘크는 그것을 알 리가 없다.

라도가 나간 후 술집의 마스터에게서 방금 나간 사람이 라도이며 폐허의 마을로 갔을 거라는 말을 듣게 된다. 그를 따라 폐허의 마을(廢墟の村)로 가자. 거짓 신고를 받고 온 라도는 몬스터에게 습격을 당하게 되지만 그때 엘크가 나타난다. 이곳의 몬스터도 쉽게 물리칠 수 있다.

엘크의 도움으로 목숨을 구한 라도는 슈우의 아파트로 가서 소녀를 고쳐주게 된다. 그후 소녀는 자신의 이름과 이제까지의 일들을 설명해 주고 세명은 잠이 든다. 하지만 엘크는 또 같은 악몽에 시달리게 된다.



엘크의 은인 슈우

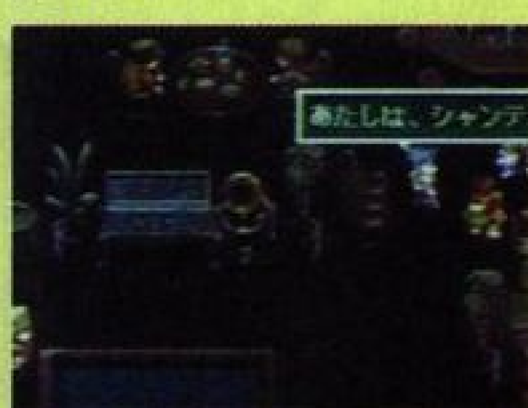

위기에 몰린 라도를 구해주자

주점의 가수 샨테(シャンテ)

악몽을 꾸던 엘크는 리자에 의해 잠을 깨고 슈우가 이미 일하러 나간 것을 알게 된다.

그 후 엘크도 돈을 벌기 위해 헌터 길드로 가고, 그곳에서 도적단 퇴치의 의뢰를 받게 된다. 하지만 도적들이 있다고 한 뒷길에는 아무도 없는 막다른 길만 있고 그때 뒤에서 마물을 부리는 메이지가 나타나 엘크 일행은 함정에 빠지게 된다. 4명의 적이 등장하는데 우선은 선더 마법을 사용하는 메이지부터 죽이자. 매턴마다 적이 등장하므로 무리하지 않는 것이 좋다. 계속 싸우다보면 경찰이 등장해서 몬스터들을 물리쳐 주지만 엘크일행도 잡힐 위기에 처하게 된다. 하지만 이때 뒤쪽에서 문이 열리며 누군가가 엘크일행을 구해준다. 그녀는 바로 술집의 가수인 샨테로 아크일행에게 정보를 주겠다면서 1500G를 모아오라고 한다. 이후 이 이야기를 들은 슈우도 엘크와 행동을 같이 하게 된다.


함정에 걸린 엘크



샨테의 도움으로 위기를 넘긴 엘크

사라진 샨테

돈을 다 모은 후 술집의 마스터에게 가보면 샨테가 영업이 끝난 후 오라고 했다고 한다. 그 말을 듣고 난 후 집에 갔다가 술집에 오면 안에 아무도 없다는 것을 알게 된다. 하지만 곧 숨어있던 적이 나타나고 이것 역시 함정이었던 것을 알게 된다.

마피아 두목 갈아노(ガルアーノ)가 보낸 그루나그(グルナグ)는 샨테가 자신들에 의해 잡혀 있다면서 마피아의 편이 되라고 하지만 엘크는 거절하고 그와 싸우게 된다. 그루나그는 전열의 3명을 공격할 수 있다. 또 강도 4마리를 데리고 오는데 그리 어렵지는 않다. 그를 물리치면 그는 도망가면서 샨테를 만나고 싶다면 프로디아스 여신상(プロディアス女神像)앞으로 오라고 한다.



이번 역시 함정이었다

현상범 아크 등장

샨테를 찾기 위해 엘크는 다시 프로디아스로 향한다. 우선 프로디아스의 마을로 가서 엘크의 집에 들린 후 엘크의 비행선인 히엔(ヒエン)이 있는 곳에 가면 처음에 나왔던 비비가가 등장한다. 비비가는 비행선을 개조했다고 하면서 프로디아스 여신상의 식전장에 나가보라면서 입장 티켓을 준다. 이것을 가지고 마을의 남쪽에 있는 여신상으로 가자.

여신상 앞에 엘크 일행이 도착하자 갈아노는 여신상에 있는 세뇌장치를 이용하여 사람들을 잠재우려 한다. 하지만 이때 실버노아를 탄 현상범 아크가 나타나 여신상을 부셔버리고 간다. 하지만 엘크는 실버노아를 보고 어릴적을 생각하며 원수를 갚는다면서 히엔을 타고 아크를 좇아간다.

하지만 히엔이 실버노아를 따라갈 리 없고 엔진과열로 히엔은 야

고스섬(ヤゴス島)의 빌머 연구소(ヴィルマ研究所)에 추락하게 된다.


나타난 이크와 그 일당들



어릴적의 기억이 조금씩 되살아 난다

리아(リア)를 찾아서

또 다시 어릴적의 꿈을 꾼 엘크는 리자에 의해 깨어나고 그들을 구해준 빌머박사를 만나게 된다. 마을을 돌아다닌 후 섬내를 둘러보자. 그후 연구소에 가보면 박사의 연구실이 열려있고 박사가 히엔을 고치려 하는 것을 알게된다.

하지만 이때 박사의 조수가 들어와서 리아가 봉인의 유적(封印の遺跡)에 놀러갔다고 하면서 빨리 구해야 한다고 한다. 리아를 구하러 유적으로 향하자. 리아는 유적의 3층에 있다. 1층과 2층에서 적이 나오는데 이 중 마미는 꽤 어려운 상대이므로 조심하자. 또 적들과 싸우지 않고 계단으로 내려가면 전투를 피할 수 있다. 3층에는 몬스터들에게 둘러싸인 리아가 울고 있는데 갑자기 뒤에서 고장난 로봇이 적들을 없애 버린다. 간단하게 리아를 구한 일행은 다시 마을로 돌아간다.


히엔을 고치려 하는 박사


로보트의 도움으로 리아를 구하게 된다

고대유적의 로보트

일행에게 유적의 로봇에 대한 이야기를 들은 박사는 히엔을 고쳐줄테니 로봇을 마을까지 옮겨다 달라고 한다. 로보트를 가지러 다시 유적으로 향하자.

유적의 3층까지 가면 로보트가 잠시 깨어나지만 파워 유니트(パーワユニット)를 가져다 달라고 하고 다시 기능이 정지된다. 파워 유니트는 유적의 지하에 있다. 유적의 아래부분에서는 스켈톤이 나오는데 스켈톤은 HP가 1이 된 후 다시 부활하므로 빨리 해치우도록 하자. 중간에 나오는 보물상자를 열 때 뒤에서 차가운 시선이 느껴지는데 그곳에서는 뒤에 있는 석상을 조사하여 석상의 시선을 딴데로 돌려야 한다. 유적의 맨 아래층에는 로보트를 지키는 수호자가 있으며 석상들을 부활시켜 일행과 싸우게 된다. 이들과 싸울 때는 포위되어 있으므로 엘크의 리타리에이션(リタリエイション)을 사용하면 쉽게 이길 수 있다. 수호자를 물리치면 파워유니트를 얻을 수 있으며 이것을 3층의 로보트에 끼워주면 지크 백은 벽을 부수고 밖으로 나온다. 하지만 몇발자국 못가서 다시 멈추고 만다



로보트는 파워 유니트를 가져다 달라고 한다

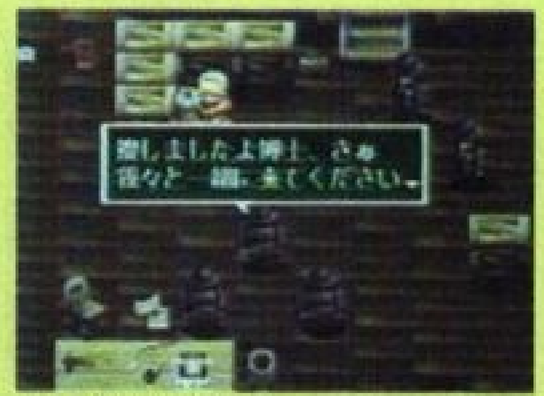
엘크의 기억 그리고 흰 집(白い家)

로보트를 가져다 주면 박사는 하룻밤만 지나면 히엔이 완성된다고 하여 엘크와 리자는 박사의 집에서 하루를 더 묵게 된다. 그러나 이때 엘크는 또 어릴적 꿈을 꾸게 되고 잠을 깬 엘크는 바닷가로 나간다. 그후 리자도 그를 따라가게 되어 서로 과거의 이야기를 하게 된다. 엘크는 기억을 완전히 되찾았던 것이다. 그후 둘은 박사의 집으로 오게 되는데 누군가의 침입에 의해 집안이 엉망이 되어 있다. 박사의 연구실에 가보면 마피아들이 박사를 협박하고 있으므로 그들을 물리치자. 그들을 물리치면 박사가 자신의 과거를 이야기 해주는데 그는 바로 흰집의 연구원이었지만 양심의 가책을 느끼고 이곳까지 도망와 숨어 살고 있었던 것이다.

엘크는 박사에게서 흰집의 위치를 물어보지만 박사도 위치를 모르고 있었다. 하지만 알디아를 뒤에서 조정하고 있는 마피아 보스 갈아노라면 알고 있을거라는 이야기를 해준다. 그리고 다음날 엘크는 개조된 히엔을 타고 다시 동부알디아로 돌아오게 된다.



기억을 되찾게 되는 엘크

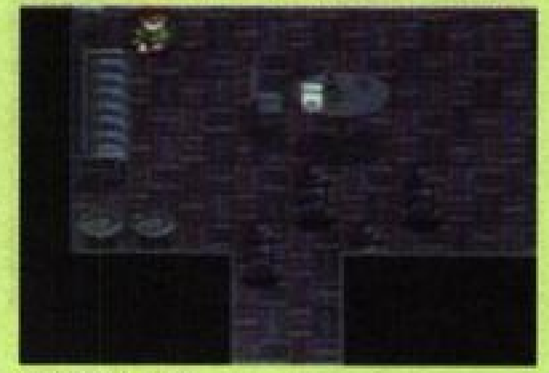

박사를 협박하는 마피아들


다시 알디아 대륙으로

수상한 산테

다시 동부 알디아로 온 엘크는 슈우의 아파트에서 하루밤을 묵게 된다. 하지만 이날밤 누군가가 아파트로 침입하게 되고 엘크는 인기척을 느끼고 깨어나게 된다. 한밤의 침입자는 바로 산테였다. 그녀는 아무렇게나 변명을 하고서 일을 하러 간다면서 아침에 술집에서 보자고 한다. 그후 엘크와 리자는 다시 잠들게 된다. 다음날 술집으로 가보면 산테혼자 엘크를 기다리고 있다. 그녀는 엘크도 다 알고있는 마피아에 대한 이야기를 하면서 갈아노가 있는 곳을 알아볼테니 또 하루를 기다리라고 한다.

다시 슈우의 아파트로 가자. 밤이되면 다시 누군가의 안내에 의해 마피아가 아파트를 습격하게 되고, 마피아의 침입에 의해 엘크는 잠을 깬다. 마피아와 엘크가 대치하고 있는 가운데 창문이 깨지며 한명이 더 들어오는데 바로 현상범 진(ジーン)이다. 이곳의 전투는 꽤 힘들다. 특히 진은 바람의 마법을 사용하므로 주의하자. 진을 쓰러뜨리면 그는 도망가게 된다. 다음날 산테에게 가면 그녀는 이상하게도 진이 습격했던 것을 알고 있다. 어쨌든 그녀는 마을의 외각에 있는 갈아노의 아지트를 알아냈다고 하면서 준비가 다되면 그녀에게 이야기하라고 한다. 헌터 길드에서 사건을 어느정도 해결한 후 갈아노의 아지트로 가자.


마피아들의 습격


현상범인 베어가르는 악마 진(切り裂き魔 ジーン)

갈아노의 저택
(ガルアーノの屋敷)

산테에게 준비가 되었다고 하면 갈아노의 저택에 들어갈 수 있게 된다. 갈아노의 저택은 프로디아스 마을의 서쪽에 있다. 산테의 도움으로 내부에 들어가면 뒤에서 적이나와 적들과 싸워야 한다.

그후 산테는 열쇠가 있어야 갈아노의 방을 열 수 있다면서 열쇠를 찾아오라고 한다. 열쇠는 오른쪽의 마지막 방에 있으므로 적들을 물리치고 얻자. 또 이 저택의 어딘가에는 현상수배 몬스터인 티아머스(ティアマス)도 있다. 열쇠를 가지고 중앙홀로 가면 산테는 어디론가 사라지고 없다. 어쩔 수 없이 방으로 들어가면 전에 슈우의 아파트를 습격했던 진이 나온다. 그리고 여기서 그의 정체가 어릴적 흰집에서 같이 자라났던 진이였다는 것을 알게 된다.

진과의 전투가 끝난 후 그는 쓰러지고 갈아노가 비밀통로를 통해 등장한다. 그리고 갈아노에 의해 산테가 엘크일행을 속였다는 것을 알게 된다. 이때 슈우가 문을 부수고 나타나게 되고 갈아노는 산테의 동생이 공항에서 엘크와 싸웠던 테러범이었다는 것을 말해 준다. 그후 분노한 엘크는 갈아노와 싸우게 된다. 갈아노를 쓰러뜨리면 그가 가짜였음을 알게 되고 엘크는 흰집에 잡혀 있는 사람들을 구하기 위해 흰집으로 가려하고 슈우에게서 살바사막(サルバ砂漠)안에 흰집이 있다는 것을 알게 된다. 한편 실버노아의 아크 일행도 로마리아를 막기 위해 행동을 시작하고 아크도 흰집으로 떠나게 된다.


진의 재등장


모습을 들어낸 갈아노

흰집(白い家)으로

흰집이 있다는 살바 사막은 동알디아(東アルディア)에 있다. 히엔을 타고 동알디아로 가서 살바사막으로 가자. 사막은 3개의 에어리어로 구성되어 있으며 각 에어리어마다 적이 나온다. 사막을 통과하면 회복하는 곳과 세이브하는 곳도 있으므로 기술을 많이 사용하면서 건너자. 중간에 보스급인 소서러가 나타나지만 그다지 세지 않다. 사막을 빠져나가면 빈집이 있는데 회복과 세이브를 할 수 있다. 그곳에서 더 진행하면 돌아오지 않는 숲이 나온다.

이곳은 바로 몇년전 엘크와 미릴이 도망치다가 헤어진 바로 그 숲이다. 이름처럼 미로로 되어 있는 숲이므로 적들의 배치를 확인해 가면서 진행하는 것이 좋다. 왼쪽이나 오른쪽으로는 계속 빙빙도는 길만 나타나므로 계속 위쪽으로 진행하도록 하자. 이곳의 적들은 연구소에서 폐기된 생물들인데 특히 폐기물·뼈(廢棄物·ほね)는 공격력도 세고 뒤에서의 공격에도 반격해오므로 주의하자. 이곳을 빠져나가면 흰집에 도착하게 된다.


이곳이 바로 살바 사막

흰집 지하통로

흰집에 도착한 엘크는 들키지 않기 위해 지하통로로 잠입하게 된다. 지하통로는 복잡한 미로로 되어 있으며 적들도 많이 등장한다. 이곳에는 문이 닫혀 있는 곳이 많이 나오는데 스위치를 조작하면 열 수 있다. 중간 중간에 회복과 세이브를 할 수 있는 곳이 있다.

적들로는 흡혈박쥐와 스켈톤이 나오며 이곳을 빠져나가면 흰집 내부로 잠입하게 된다.

흰집 내부 역시 지하통로와 비슷한 구조로 되어 있다. 이곳에도 스위치로 여는 문이 많이 등장한다. 적들로는 키러독과 소서러 등이 등장하는데 키러독의 콜드브레스는 범위가 넓으므로 주의하자. 어느정도 올라가다보면 꽤 넓은 방이 나오는데 이곳의 블럭 중 평평한 바닥은 아래층으로 빠지는 함정이므로 주의하자. 함정이 있는 방을 지나면 이곳의 보스인 로보트가 나타나게 된다. 로보트는 전부 5군데를 파괴해야 하는데 중앙은 독공격인 포이즌 윈드를 사용해 오므로 주의하자. 로보트를 물리치면 미릴과 처음 도망치던 곳이 나온다.


이곳에는 빠지는 함정이 있다


로보트 보스

엘크(エルク)와 미릴(ミリル)

로보트를 물리치고 계속 진행하면 미릴이 있는 연구실로 들어가게 되고 연구원들과 싸워 미릴을 구출하게 된다. 그후 미릴을 따라 아이들이 잡혀 있다는 공원으로 가게 되고 엘크와 일행은 아이들을 도망치게 하려 하지만 뜻대로 되지 않는다.

이때 문이 닫히고 갈아노와 안델이 나타나고 아이들은 몬스터로 변해 엘크와 싸우게 된다. 몬스터들을 물리치면 갈아노는 미릴을 시켜 엘크와 함께 아래로 떨어지게 하고 미릴을 조정해 엘크와 싸우게 한다. 미릴을 이기면 그녀에게 남아있던 약간의 기억이 잠시 되돌아오지만 갈아노는 그녀의 기억을 다시 지워버리게 되어 또다시 싸우게 된다. 미릴을 두번째로 물리치면 그녀의 정신이 폭주하여 기계가 부서지게 되고 이때 아크까지 등장하게 되자 갈아노와 안델은 어쩔 수 없이 이곳을 떠나게 된다. 하지만 갈아노는 엘크의 품에 있던 미릴을 폭파시켜 엘크마저 쓰러지게 된다. 그후 아크의 도움에 의해 엘크가 구출되게 되고 실버노아는 죽어가는 엘크를 살리기 위하여 쿠쿠루(ククル)의 신전으로 향한다.



미릴을 구해냈다. 하지만...



모습을 들어낸 갈아노와 안델


아크에 의해 엘크는 구출되지만

로마리아(ロマリア)로

엘크는 쿠쿠루의 마법으로 죽음을 면하지만 그가 받은 마음의 상처는 치료되지 않아 식물인간처럼 되고 만다. 그후 슈우는 갈아노에

게 복수하기 위해 로마리아로 떠나려 하고 샨테도 그와 같이 행동하게 된다. 슈우는 실버노아를 이용하여 로마리아로 가려하지만 실버노아는 흰집에서의 피해로 원거리 이동이 불가능하게 되었다. 그래서 슈우와 샨테는 쿠쿠루에 의해 파렌시아성으로 보내진다. 파렌시아에 도착한 둘은 로마리아로 가는 방법을 찾지만 현재 로마리아로 갈 수 있는 방법은 로마리아의 군함 가이스트(ガイスト)를 타고 가는 것 밖에 없다.

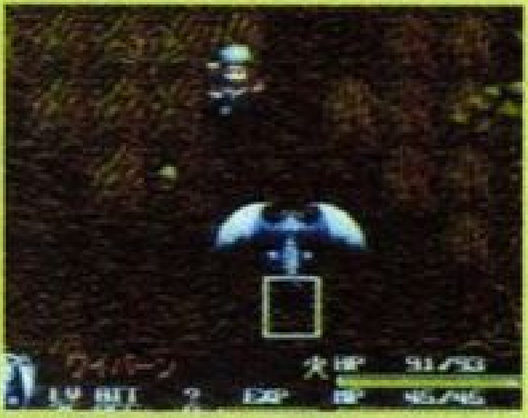
하지만 민간인은 군함에 탈 수 없기 때문에 다른 방법을 찾게 되고 여기서 다운타운(ダウンタウン)의 술집에 있다는 페페(何でも屋ぺぺ)의 소문을 듣게 된다. 페페는 다운타운 술집의 윗쪽 구석에 있다. 그는 슈우에게 로마리아의 군함을 타고 싶다는 말을 들은 후 이일을 해결해 주겠다면서 쿠이나의 언덕(クイナの丘)에서 발견되는 희미하게 빛나는 돌(微かに光る石) 4개를 구해오라고 한다. 쿠이나의 언덕에 가면 와이번이 2마리씩 등장하는데 쉽게 이길 수 있으며 이기면 희미하게 빛나는 돌을 준다. 파렌시아의 상점에서는 슈우가 사용할 수 있는 머신건(マシンガン)을 파는데 위력은 떨어지지만 공격범위가 꽤 넓으므로 장비해주도록 하자.

페페에게 희미하게 빛나는 돌 4개를 가져다 주면 그는 간단한 방법으로 슈우와 샨테를 로마리아 군함 가이스트에 타게 해준다. 그 후 가이스트는 로마리아로 떠나고 비행도중에 슈우와 샨테는 이곳을 탈출하게 된다. 비행기 격납고까지 던전으로 되어있는데 스위치를 찾아 문을 열어야 계속 진행할 수 있다.

등장하는 적 중에 이빌아이(イビルアーイ)는 석화 공격을 해오는데 돌이 되면 행동불능이 되므로 아이템에 만능약(萬能藥)이나 돌깨는 침(石針) 등을 장비시켜 주어 돌이 되는 것을 막고 돌이된다면 리프레슈(リフレッシュー)마법으로 회복하자. 격납고의 적들까지 물리치면 슈우와 샨테는 그곳에 있던 히엔을 타고 도망치려 한다. 하지만 도중에 샨테가 적들에게 공격받게 되고 슈우가 그녀를 구하려하지만 바람에 밀려 어디론가 날아가버리게 된다. 샨테가 날아간 후 슈우는 어쩔 수 없이 히엔을 타고 가이스트를 탈출하고 바다에 떨어진 샨테는 크레니아섬(クレニア島)까지 밀려오게 된다.



이사람이 페페이다



와이번을 물리쳐 희미하게 빛나는 돌을 얻자



불행이도 샨테는 날아가버리고 만다.

크레니아섬(クレニア島)

크레니아섬의 해안에 밀려온 샨테는 그루가(グルガ)와 그의 딸 에레나(エレナ)에 의해 발견되어 목숨을 구하게 된다. 여관에서 깨어난 후 주인에게 이야기하면 그루가가 단련의 바위발(鍛錬の岩場)에 있을 것이라면서 그곳으로 가보라고 한다.

단련의 바위발에 오면 닌자들에게 습격당하는 그루가를 만나게 되고 그와 함께 적들을 물리치게 된다. 여기서 에레나가 그루가의 친딸이 아님을 알게 된다. 이후 하루마다 계속되는 격투대회에서 그루가는 우승을 하게 되어 에레나의 눈을 고쳐줄 상금을 타게 된다.

하지만 여관은 이미 의문의 일당들에게 습격당한 뒤였고 에레나를 찾으려면 북쪽에 있는 무인의 집(無人の館)으로 오라는 편지만이 남아 있다. 그루가와 같이 무인의 집에 도착한 샨테는 적들을 물리치고 에레나가 잡혀있는 방까지 가게 된다. 그곳에서 이번일 역시 마피아의 소행임을 알게 되고 둘은 그들을 물리친다. 이후 그루가는 에레나의 눈을 고칠 상금을 여관주인에게 맡기고 샨테와 같이 로마리아를 향해 떠나게 된다.



그루가에 의해 목숨을 건지는 샨테



대회에서 우승하게 되는 그루가

호른(ホルン)의 마녀(魔女)

슈우와 샨테가 떠난 후 며칠 후 리자는 아직도 엘크의 곁에 있었지만 엘크는 여전히 깨어나지 못하고 있었다.

이때 쿠쿠루는 리자에게 용기를 가지고 도전하는 자에게만 문이 열린다는 이야기를 해주며 자신이 해야 할 일을 생각해 보라고 한다. 그 소리를 들은 리자는 자신이 끌려오게 된 것과 마을사람들이 잡혀간 것을 회상하게 되고 자신이 해야할 일을 알게 된다.

그후 리자는 촌가라에게서 소환수 케라크와 모브리를 받게 되고 실버노아를 이용해 자신의 고향인 포레스(フォーレス)로 떠난다. 포레스에 도착한 리자는 호른(ホルン) 마을로 가려 하지만 마을의 입구에는 큰 돌이 막혀 있었다. 하지만 몬스터들에게 당하고 있는 릿츠(リッツ)라는 소년을 구해주게 된다. 그후 리자는 돌을 치울 방법을 찾기 위해 라무르(ラムール)마을로 가게되고 마을사람들에게 돌을 치워줄 수 있냐고 물어본다.

하지만 마을에서도 돌을 치울 방법을 찾지 못하게 되고 어쩔 수 없이 마을을 나가려고 하는데 이때 경찰들이 와서 리자를 잡아간다. 감옥에 갇힌 리자는 다시 상심하게 되지만 옆에 갇혀 있는 고겐을 만나게 되고 호른마을 입구에서 구해주었던 리츠의 도움으로 감옥을 탈출하게 된다.

감옥을 탈출한 리자와 고겐은 다시 호른마을로 오게되고 고겐은 마법으로 마을을 막고 있던 돌을 부수어 버려 마을로 들어갈 수 있게 된다. 하지만 마을은 이미 텅빈 상태였고 리자는 자신의 집에서 다시 몬스터들에게 습격당하게 된다. 몬스터를 물리치면 그는 산속의 비밀통로로 들어가버리고 리자와 고겐은 그를 따라 연구소로 잠입하게 된다. 연구소 역시 던전으로 되어 있으며 스위치를 찾아 문을 여는 방식이다. 중간에 9개의 스위치가 나오는 곳이 2군데 있는데 첫번째에는 같은 위치의 스위치를 ON하면 다리가 놓이는 형식이다.

예를들어 1, 4, 7번째의 스위치를 ON하면 왼쪽의 문으로 통과할 수 있게 된다. 두번째 나오는 9개의 스위치는 조합이 매우 까다로우므로 여러번 시도해야 할 것이다. 연구소의 끝까지 가면 소장과 적들이 나오는데 소장은 리자의 할아버지를 인질로 삼으려 한다. 하지만 리자를 따라 몰래 잠입했던 리츠에 의해 할아버지는 구출되고 리자와 고겐은 소장을 물리치게 된다. 소장을 물리친 후 리자는 다시 사람들을 믿게 되고 고겐을 따라 로마리아의 키메라 연구소에 잡혀 있는 사람들을 구하기 위해 떠난다.



리자의 과거



몬스터들에게 둘러싸인 아이를 구해주자



이곳이 연구소 입구

엘크의 부활

한편 쿠쿠루의 신전에서 아버지, 어머니, 진 그리고 미렐에 대한 죄책감에 쌓여 깨어나지 못하고 있던 엘크는 자신이 살아야함을 느끼고 되살아나게 된다. 하지만 그는 아직도 아크를 자신의 원수라고 생각하며 반신반의로 쿠쿠루의 말에따라 파렌시아성(パレンシア城) 유적지로 향한다. 그곳에서 엘크는 지하로 들어가려던 포코를 만나게 되고 포코와 함께 성지하 연구실에서 어릴적 실버노아에 의해 실려갔던 화염의 정령을 만나 사실을 듣게 된다.

그후 포코는 파렌시아 탑(パレンシアの塔)에 갇혀 있는 토우빌주민들을 구하기 위해 비밀통로로 잠입하고 엘크는 쿠쿠루를 만나러 가게 된다. 하지만 포코 역시 안델에 의해 감옥에 갇히고 만다. 스메리아에서 토우빌로 갈 때에는 쿠쿠루가 준 리프의구슬(リーフの珠)을 사용해야 한다. 쿠쿠르를 만난 엘크는 다시 주민들을 구출해 내기 위해 파렌시아탑으로 향하고 탑의 입구에서 경비병을 쓰러뜨려 옷을 빼앗아 입게 된다. 탑에 들어가면 지하로 내려가는 계단을 이용해 내려가자. 스위치를 조작하여 계속 내려가다보면 포코를 만나 그를 구해주게 된다. 하지만 이때 경비병에게 발각되어 도망가게 되고 앞으로는 계속 전투를 해야 한다.

감옥에서 지하의 주민들을 구한 엘크와 포코는 비밀통로를 통해 주민들을 대피시키려 하지만 이때 다시 경비병들이 나타나 엘크는 남아서 그들을 막게 된다. 여기서는 엘크 혼자 싸워야 하는데 혼자 3명을 맡아야 하므로 초반에는 인비시블(インビシブル)마법으로 데미지를 입지 않고 적에게 피해를 주는 것이 중요하다.

한편 엘크가 적들을 막고 있을 때 포코와 마을사람들은 몬스터를 만나 조심스럽게 빠져나가게 되는데 한명이 넘어지는 바람에 몬스터들이 깨고 만다. 여기서도 포코 혼자서 적들을 상대해야 하지만 포코는 엘크보다 세므로 그리 걱정하지 않아도 된다. 마을사람들이 무사히 구출된 후 엘크와 포코는 실버노아를 타고 로마리아로 향하게 된다.



엘크를 괴롭히는 악령들



화염의정령에게서 진실을 듣는다



홀로 적들을 막는 엘크

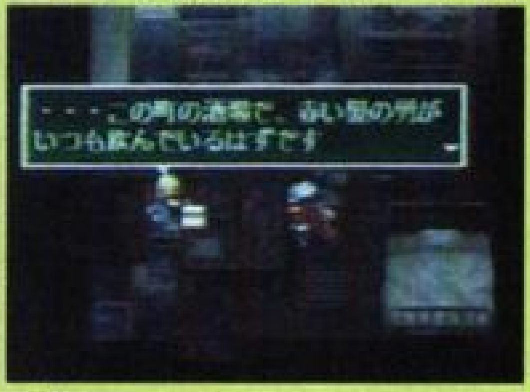
사무라이와 닌자

산테와 헤어진 후 홀로 로마리아에 도착한 슈우는 키메라 연구소에 잠입하기 위해 로마리아 성벽 아래에 있는 고철의 마을(クズ鐵の村)에 오게 된다.

레지스탕스의 정보를 모으던 슈우는 술집의 마스터에게서 모리스(モーリス)라는 사람에 대한 정보를 얻는다. 그후 술집을 나오면 경찰들에게 구타당하는 다니(ダニー)를 구해주게 되는데 그후 다니는 계속 좇아다니면서 레지스탕스에 들어가게 해달라고 한다. 경찰들을 물리친 후 여관의 주인에게 이야기하면 모리스를 만나게 된다. 모리스는 처음엔 비협조적이지만 결국 술집에 있는 빨간머리 청년을 만나보라고 한다.

다시 술집에 가서 왼쪽 구석에 있는 빨간머리 청년을 만나보면 그가 바로 토슈(トッシュ)임을 알게 된다. 슈우의 끈기에 의해 토슈는 그를 레지스탕스들에게 데려다 준다고 하지만 공터로 데려가 싸우게 된다. 토슈를 이기면 비로소 레지스탕스의 본부에 들어가게 되고 모리스는 로마리아로 들어갈 방법은 거대열차를 이용하는 방법 외엔 없다고 한다.

열차를 탈취하기 위해 로마리아 터널(ロマリアンネル)로 간 슈우와 토슈는 적들에게 발각되게 되고 둘은 적들을 막지만 다니를 따라 레지스탕스 본부에 잠입한 적들은 레지스탕스 본부를 쑥대밭으로 만들어 논다. 결국 다시 둘이 되버린 슈우와 토슈는 열차를 폭파하여 혼란을 틈타 키메라 연구소로 잠입하는 계획을 세우게 된다.



박식한 모리스



토슈와의 승부


적들에 의해 쑥대밭이 된 아지트

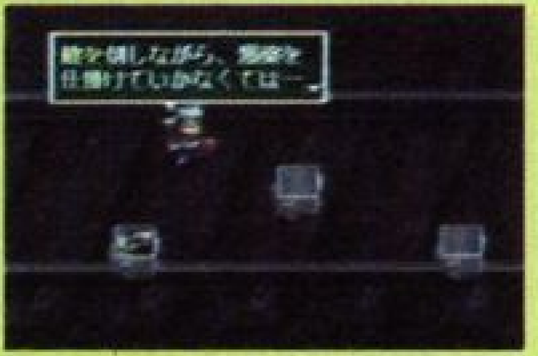
갈아노의 최후

다시 로마리아 터널로 오면 토슈가 적들을 유인하게 되고 그 사이에 슈우가 폭탄을 장치하는 양동작전을 쓰게 된다. 우선 토슈로 시간을 끌어야 하는데 10턴정도 적을 데리고 논 뒤 슈우가 준 매미의 구슬 (うつせみの玉)을 사용하자. 토슈가 임무를 마치면 슈우의 차례가 오는데 적들을 물리치면서 폭탄을 설치해야 한다.

폭탄 설치가 완료되면 전차가 지나가다가 폭발하게 되고 이 사이를 틈타 키메라 연구소에 잠입하게 된다. 또 이와 동시에 각지에서 이곳으로 향하던 동료들도 키메라 연구소에 들어오게 된다. 연구소에 잠입한 각각 2명씩은 다른 일행들을 만나게 되지만 이것은 갈아노에 의한 환영몬스터였다. 각각의 환영몬스터들을 각각 물리친 일행은 한곳에서 모이게 되지만 서로 믿지 못해 싸우려 한다. 하지만 감옥에서 도망나와 제어장치를 파괴하고 온 이가에 의해 모든 오해를 풀게 된다.

그후 일행은 갈아노가 있는 제어실로 향한다. 제어실에 도착한 일행을 기다리는 것은 갈아노의

화면과 목소리를 전해주는 스피커 그리고 새로 개발된 기계몬스터였다. 갈아노는 기계몬스터를 이용해 일행을 마비시켜 버린다. 하지만 이가를 잡아왔던 헌터는 기계몬스터의 제어장치를 부수어 버리는데 그것이 바로 아크였던 것이다. 그 후 갈아노는 자신의 진짜 모습을 들어내고 아크까지 합류한 일행은 갈아노와 싸우게 된다. 갈아노는 7군데로 되어 있으며 양쪽에 사신이 2마리씩 등장한다. 사신은 물리칠 때마다 계속 나타나지만 10마리쯤 나타나면 발생장치가 부서져 버린다. 갈아노는 몸을 떼어 던지는 공격과 브레스 공격을 해오는데 브레스는 범위가 매우 넓으므로 조심하자. 그루가와 토슈 아크 등의 공격력이 센 캐릭터를 사용하고 큐어 마법을 사용할 수 있는 캐릭터도 꼭 넣자. 갈아노를 물리친 후 로마리아 공항에 오면 촌가라와 만나게 되고 촌가라는 미루마나(ミルマーナ)의 야군(ヤグン)장군이 그레이시누를 공격했다는 소식을 가르쳐 준다. 그리고 로마리아 4천왕들의 계획인 순교자 계획(殉教者計劃)에 대한 것을 알 수 있다.



적들을 물리치면서 폭탄을 설치하자



로마리이로 도착하는 일행들



갈아노의 기계 몬스터에 의해 마비된다



갈아노의 본모습

그레이시누(グレイシーヌ)

그레이시누의 라마다사(ラマダ寺)로 돌아온 이가는 미루마나에 대항할 것을 다짐하게 된다. 하지만 그레이시누의 류겐(リューゲン)왕은 열차포에 의해 페이사스(ペイサス)가 함락될 거라면서 미루마나에 항복하고 라마다사를 해체하라고 한다. 이에 이가는 시간을 조금만 달라고 하고 이가에게 경전을 보여달라던 점쟁이 사니아(サニア)는 미루마나 군대가 체류하고 있다는 곳을 가르쳐 주겠다면서 경전의 봉인을 풀어달라고 한다. 이가일행은 경전을 찾아 페이사스의 도서관에 도착하지만 경전은 이미 도둑맞은 뒤였다.

그후 사니아는 점을 쳐서 경전 도둑의 인상착의를 보여주는데 마을에 동일인물 11명이 있으므로 모두에게 알리바이를 물어보자. 11명의 알리바이를 모두 들은 후 도서관 2층에 있는 헌터에게 이야기하면 그는 그레이시누에 있는 3군데의 프리 배틀 에어리어 중 하나에 있을거라는 정보를 가르쳐 준다. 그후 야놈평야(ヤノン平野)에 가면 경전도둑이 있지만 야군의 부하에 의해 살해당하고 이가 일행은 그들을 물리쳐 경전을 되찾는다. 경전을 되찾은 후 라마다산(ラマダ山)에 가면 땅의 정령이 나타나 경전의 봉인을 풀어주게 되고 전작에서 아크들에게 쓰러진 라마다 대승정은 야군장군이 보낸 것이라는 것을 가르쳐 준다.

그후 사니아가 가르쳐 준대로 페이사스의 남쪽에 있는 국경(國境)으로 가자. 국경에 도착한 일행은 미루마나 군대와 싸우게 되는데 열차포의 공격도 같이 받게 된다. 열차포는 목표를 정한 후 그곳에 있는 적들과 우리편을 모두 공격하므로 피하도록 하자. 적들을 모두 물리치면 이가는 류겐 국왕에게 미루마나와 싸워야 한다고 설득하게 된다. 그후 사니아의 점에 따라 브라키아(ブラキア)와 포레스(フォーレス)로 향하게 된다. 그레이시누를 클리어한 뒤부터는 세계의 모든 지역을 마음대로 돌아다닐 수 있게 된다.



류겐왕은 이가에게 라마다사를 해체하라고 한다



도둑맞은 경전



열차포의 공격은 피하도록 하자

브라키아(ブラキア)의 화산

브라키아에 도착한 일행은 그루가의 집이 있는 루와가(ルワガ)마을로 향한다. 루와가에 도착하면 로마리아 군인들이 브라키아 왕인 심바(シンバ)를 내놓으라면서 마을 사람들을 협박하고 있다. 하지만 그루가가 나타나서 이들을 모두 물리치게 된다. 그후 마을에 있는 심바를 만나면 그에게서 죽었는줄 았알던 레이갈(レアガル)이 살아있으며 로마리아군으로서 다시 이곳에 왔다고 한다. 심바와 이야기 한 후 레이갈이 있는 영주의 관(領主の館)으로 가자. 영주의 관에 도착한 일행은 적들을 물리치고 레이갈을 만나게 된다. 하지만 레이갈은 자신의 딸이였던 에레나를 그루가에게 보여주고 에레나는 레이갈과 함께 가버린다.

레이갈과 함께 가버린 에레나 때문에 그루가는 전의를 잃게 되고, 이때 심바에게서 루와가가 위험하다는 말을 듣게 된다. 그후 샨테는 그루가를 설득하여 레이갈이 있는 반자산(バンザ山)으로 향하게 한다. 반자산은 꽤 복잡한 던전으로 되어 있으며 광석차(トロッコ)를 타고 이동해야 한다. 선로가 갈라지는 곳도 많이 있으므로 스위치를 조작하여 방향을 바꾸자. 정상까지 가는 도중에 2군대의 회복 포인트가 있으므로 참조하자. 정상까지 가면 레이갈이 일행을 기다리고 있다. 하지만 에레나는 아직도 그루가를 믿지 못하고 레이갈에 의해 그루가는 용암으로 떨어질 위기에 처한다.

이때 샨테의 설득에 에레나는 그루가를 구하려 하지만 레이갈은 그루가와 에레나를 함께 용암으로 떨어뜨린다. 그후 레이갈은 몬스터들을 부르고 자신의 본모습을 드러내게 되고 에레나와 함께 그루가는 다시 올라와 레이갈과 싸우게 된다. 그를 물리치면 세뇌장치는 용암 속으로 가라앉는다.



에레나는 레이갈의 딸이였다



에레나와 그루가를 떨어뜨리는 레이갈

기아 사원(ギーアの寺院)의 비밀

브라키아의 세뇌장치를 파괴한 일행은 리자의 고향인 포레스로 향한다. 하지만 라무르는 이미 세뇌장치에 의해 사람들이 세뇌당해 있었다. 우선은 호른 마을로 가보자.

호른마을에 도착하면 마을은 모두 파괴되었고 사람들은 어디론가 사라진 후. 리자의 집에서 적들을 물리치고 라무르 마을의 여관으로 오면 세뇌당한 릿츠를 만나게 된다. 하지만 릿츠 역시 리자를 알아보지 못하고 우선은 이곳에서 하루밤을 묵게 된다. 밤이 되면 사원에서 종소리가 들리고 사람들이 사원으로 향하는 것을 보게 되어 일행도 그곳으로 따라가게 된다.

일행이 사원에 도착하면 마을사람이 아니라면서 들여보내주지 않지만 모두 물리치면 들어갈 수 있게 된다. 내부에 들어간 후 양쪽에 있는 문으로 사원을 돌아다니며 아이템을 모으자. 어느정도 진행하면 일행이 침입한 것을 적들이 눈치채게 되고 어디론가 들어가는데 이곳으로 따라 들어가야 한다. 이곳의 던전에서는 특수기술을 사용할 수 없으므로 주의하자. 또 중간에 다시해야 되는 부분이 나오는데 모두 기둥을 밀어서 문을 열어야 한다. 바닥에 해골이 있는 곳에서는 다르게 생긴 해골이 있으므로 잘 찾아서 기둥으로 막자.

최상층에 도착하면 교주는 종을 사용해 사람들을 조정하여 자살하게 만든다. 그리고 릿츠를 이용하여 리자를 죽이려 하지만 리자의 설득에 의해 릿츠는 깨어난다. 하지만 교주는 리자와 릿츠를 모두 죽이려고 마법공격을 하게 되고 리자의 할아버지가 둘을 구하며 대신 죽게 된다. 이에 분노한 이가는 종을 부수어 버리고 교주는 본모습을 드러내게 된다. 교주와 적들을 쓰러뜨리면 사람들의 세뇌가 풀어지게 된다. 그후 촌가라에게서 미루마나의 동쪽 해상에서 전파가 나온다는 것을 듣고 미루마나로 향하게 된다.



세뇌당한 리츠



할아버지는 리자대신 죽고 만다



무너지는 사원의 탑

열차포 그라우노른 (グラウノルン)

미루마나에 도착하면 우선 아쟐(アジャル)마을의 술집에 가자. 술집의 구석에는 사니아를 찾는 로안(ロアン)이란 청소부가 있는데 움직이는 캐릭터를 사니아로 한 후 대화하면 이벤트가 일어난다. 그후 실버노아를 타면 해저 유전으로 갈 수 있으므로 유전으로 향하자. 하지만 유전으로 가는 도중에 열차포의 포격 때문에 다시 미루마나로 돌아오게 된다. 이후 다시 로안에게 가면 열차포의 위치를 가르쳐 준다. 열차포가 있는 곳으로 가기 위해선 숲부터 통과해야 한다.

숲의 적 중에는 헤모지(ヘモジー)가 등장하는데 특수공격에 당하면 우리도 헤모지로 되므로 주의하자. 숲을 빠져나가 열차포까지 도착하면 일행은 열차포에 잠입하기 위해 양동작전을 계획한다. 열차내부로 잠입하는 파티에 비중을 맞추어 파티를 구성하자. 파티구성이 끝나면 양동파티가 적들을 불러낸 뒤에 히엔을 탄 잠입파티가 기차 위로 떨어져서 내부로 침입하게 된다. 열차 내부에는 감지 센서가 켜져 있는 곳이 많이 있는데 센서에 걸리면 적들이 출현하거나 뒤쪽으로 돌아가게 되므로 조심하자.

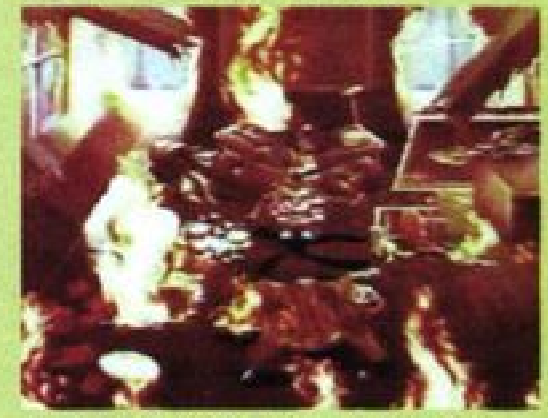
센서를 피하는 방법은 어딘가에 있는 스위치를 찾아 누르거나 잠시 꺼져있는 동안 빠져나가는 것이다. 최하층까지 내려가면 드디어 제어실이 나오고 그곳에는 제어실을 지키는 기오네스(ギオネス)가 있으며 그와 싸우게 된다. 기오네스를 이기면 사니아는 열차포를 이용해 야군의 본부를 파괴시킨다. 열차포가 파괴되었으므로 해저유전으로 가자.



로안에게 정보를 듣자



양동작전으로 열차포에 잠입하게 된다



사니아에 의해 야군의 본거지는 쑥대밭이 된다

해저유전(海底油田)

열차포를 파괴한 일행은 드디어 세뇌장치가 있는 해저유전에 도착하게 된다. 이 던전은 꽤 복잡한 미로로 되어 있으며 중간에 스위치를 조작하여 파이프를 연결해서 길을 만들어야 하는 곳이 있다. 스위치의 원리만 이해한다면 쉽게 통과 할 수 있지만 한번 스위치를 움직이면 바꿀수 없기 때문에 아이템을 모두 찾지 못하는 경우가 있으므로 주의하자. 등장하는 적들도 꽤 강하므로 레벨을 어느정도 모으는 것이 좋다. 기지의 맨 아래까지 가게 되면 세뇌장치가 있고 그 위에는 야군이 데리고 다니던 원숭이가 있는데 이것이 바로 야군의 실체였다.

야군은 본모습을 드러낸 후 적들을 불러낸 뒤 일행과 싸우게 된다. 처음에 포위당한 상태에서 싸우게 되므로 조심하자. 야군을 물리치고 세뇌장치를 파괴하면 기지가 폭발하는데 중간에 갔었던 잠수함 격납고까지 가야 한다.

하지만 20분의 제한시간이 있으므로 주의하자. 잠수함 격납고는 회복하는 곳 근처에 있다. 잠수함을 이용해 유전기지를 탈출한 일행은 안델이 세웠다는 또다른 순교자의 탑을 찾아 아미그(アミーグ)와 발바라드(バルバラード)로 떠나게 된다.



해저유전기지에 잠입한 일행



본모습을 들어낸 야군



잠수함을 타고 탈출하자

신의 탑(神の塔)

아미그에 도착하면 우선 모레아(モレア) 마을로 가자. 마을에 들어가면 고메스(ゴンス)와 안토니오(アントニオ)라는 재미있는 좀도둑 형제가 나타나는데 그들은 아크일행에게 마을을 구경시켜 준다고 한다. 하지만 아크는 이것을 거절하고 그들은 도움이 필요하면 언제든지 술집으로 오라고 한다. 마을을 돌아다니면서 정보를 모은 후 술집으로 가서 형제를 만나자. 형제들은 신의 탑으로 가길 원하는 아크일행을 마을의 촌장에게 소개시켜 주고 촌장은 10000G를 받고 신의 탑으로 가는 마을의 북쪽 출구를 열어준다.

북쪽 출구를 통해 신의 탑으로 가면 지크 백이 조금씩 이상해 지는 것을 알 수 있다. 신의 탑 내부는 워프 존을 통해 이동하는데 세모는 같은 층간 이동이고 동그라미는 층간을 이동하는 워프존이다. 위로 올라가는 중간 중간에 전의 도둑 형제가 파놓은 함정에 걸



고메스와 안토니오 형제



바닥을 밟으면 주위의 바닥이 반전된다



신의 탑도 무너지고 만다

리게 되지만 그리 큰 문제는 아니다. 7층에는 간단한 트랩이 존재하는데 블록을 밟으면 주위의 블럭이 반전되는 곳이다. 5분쯤 헤매다보면 원리를 터득할 수 있다. 최상층까지 가면 예전에 지크 백과 싸웠다는 그로갈디(グロガルデ)가 나타나는데 그는 탑의 중력장치를 이용하여 일행을 마비시킨 뒤 공격해 온다. 하지만 도둑형제의 활약으로 마비는 풀리고 일행은 그로갈디를 물리친다. 그후 중력제어장치를 잃은 탑은 무너져 버리고 세뇌장치도 파괴된다.

피라밋의 비밀

또하나의 세뇌장치가 있다는 발바라드 대륙에는 피라밋이 있다. 하지만 피라밋 근처에 회오리 바람이 불고 있어서 들어가지 못한다. 그후 무하드(ムハド)마을에 와서 정보를 모은 후 헌터 길드에 가면 라타라는 인물이 의뢰를 해온다.

의뢰내용은 카나라사막(カナラ砂漠)의 레이븐(レイブン)을 없애 달라는 것. 의뢰를 받은 후 사막에서 레이븐을 이기면 어디론가 도망가버리는데 이를 따라가면 레이븐이 알을 지키고 있었다는 것을 알게 된다. 그후 3가지 행동 중 하나를 해야 하는데 두번째인 「봐주다(見逃す)」를 선택하자. 그러면 라토가 나타나서 우리를 시험해 보았다고 하며 피라밋의 회오리바람을 만든 사람에게 안내해 준다고 한다. 그후 그를 따라 샤류족(サリュ族)의 캠프에 가게 되고 그곳에서 족장이며 라타의 형인 나무(ナム)를 만나게 된다.

하지만 나무는 일행과 라타를 쫓아내고 라타는 자신들의 어머니가 발바라드 왕에게 잡혀있기 때문에 어쩔 수 없다면서 어머니를 구출해 달라고 한다. 그후 일행은 그들의 어머니를 구출하기 위해 튜케의 동굴(テュケの洞窟)에 가게 되고 동굴 내부에서 그들의 어머니를 찾게 되지만 이미 살해당한 뒤였다. 시신에서 편지를 찾은 후 다시 사류족의 캠프에 와서 형제를 만난 후 편지를 보여주면 분



사류족 족장인 나무와 라타



이미 라타의 어머니는 살해된 후였다



다시 나타난 카사돌



가라앉는 피라밋

노한 나무는 피라밋으로 간다. 그를 따라 피라밋으로 가면 전작에서 죽은 줄로만 알았던 카사돌(カサドール)이 나타나고 그는 제국의 함대를 이용해 또 사류족의 캠프를 습격한다. 하지만 아크에 의해 사람들은 모두 대피한 뒤였다. 그후 카사돌은 몬스터들을 불러낸 뒤 피라밋 내부로 도망간다.

피라밋 내부에서는 문제를 내는 스핑크스가 나오는데 문제를 맞추면 그냥 사라지지만 틀릴 경우 싸워야 하므로 조심하자. 문제의 답은 각각 사람(人), 제프리(用心棒ジェフリー), 갓즈(ゴッズ), 땅(地), 새(鳥), 이블아이(イビルアイ)이다. 최상층까지 가면 카사돌과 싸우게 되며 그를 이기면 세뇌장치를 파괴하게 된다. 그후 일행은 스메리아의 파렌시아의 탑으로 향한다.

안델의 음모

아크 일행이 스메리아로 향할 때 안델은 네크로만사를 시켜 토슈의 스승이자 야쿠자의 두목이었던 몬지(モンジ)를 부활시킨다. 한편 파렌시아에 도착한 아크 일행은 마을과 다운타운에서 정보를 모으게 된다.

캐릭터를 토슈로 한 후 다운타운 술집의 마스터와 이야기하면 그에게서 몬지가 나타나 사람들을 죽인다고 하는 이야길 듣게 되는데 이후 술집을 나가자마자 몬지가 등장한다. 그는 토슈와 싸우기 위해 사람을 죽이게 되고 분노한 토슈는 몬지와 싸우지만 한번에 쓰러지고 만다. 그후 몬지는 파렌시아 탑으로 오라고 하고는 사라진다. 나머지 일행은 쓰러진 토슈를 데리고 토우빌로 돌아오지만 토슈는 혼자 파렌시아 탑으로 향하게 되고 아크와 나머지 3명은 그를 뒤좇아가게 된다. 아크를 비롯한 4명을 고르면 계속 바꿀 수 없으므로 어느정도 싸울 만한 캐릭터를 데리고 가는 것이 좋다.

탑에 도착한 일행은 궁지에 몰린 토슈를 구해 5명이 모두 합류하게 되고 탑의 최상층인 100층을 향해 올라가게 된다. 파렌시아 탑은 모두 100층이지만 갈 수 있는 곳은 30층에서 39층까지이다. 33층과 99층에는 회복할 수 있는 곳이 있으므로 많이 이용하고 이곳 역시 스위치를 찾아 문을 열거나 엘레베이터를 작동시켜야 위로 올라갈 수 있게 된다.

한편 가이스트를 타고 순교자의 탑으로 가던 안델은 쿠쿠루의 결계를 풀기 위해 토우빌 주민을 몬스터로 변신시켜 쿠쿠루를 노린다. 하지만 남아있던 엘크 일행에 의해 쿠쿠루는 위기를 넘기게 된다. 100층에 올라온 아크 일행은 몬지를 다시 만나게 되고 토슈는

몬지와 1 대 1 대결을 한다. 토슈가 몬지를 이기면 그는 암흑의 힘을 이용해 탑을 붕괴하려 하지만 토슈의 새로운 검술로 최후를 맞게 된다. 몬지를 쓰러뜨린 후 일행은 이 탑을 지키는 네크로만사를 만나게 된다.

하지만 네크로만사는 아크의 어머니를 인질로 잡아 아크 일행을 죽이려 하고 이때 바람처럼 나타난 아크의 아버지인 요슈아에 의해 어머니는 무사히 구출되고 네크로만사는 아크 일행에게 쓰러지고 만다. 그후 일행은 실버노아를 타고 온 촌가라에 의해 붕괴되는 탑에서 탈출하지만 요슈아는 되살아난 네크로만사와 함께 장렬히 최후를 맞게 된다.


몬지의 일격을 받고 쓰러지는 토슈



안델의 음모는 과연?


몬스터로 변한 토우빌 사람들에게 습격받는 쿠쿠루


드디어 등장한 아크의 아버지 요슈아


요슈아는 네크로만사를 막으며 최후를 맞는다

과거로

한편 가이스트를 타고 순교자의 탑에 온 안델은 전작에서 빼았았던 성구(聖柩)의 봉인을 풀게 된다. 그리고 토우빌에 돌아온 아크는 아버지의 죽음으로 전의를 상실하고 만다. 하지만 신전의 안델에 의해 결계가 깨지려 하고 이를 막기위해 봉인의 거울과 5대 정령의 힘을 얻으러 일행 중 한명이 과거로 떠나게 된다. 이후 과거에서는 쿠쿠루와 이 캐릭터 2이 싸워나가야 하므로 이가같은 공격력이 센 캐릭터를 보내는 것이 좋다. 일행 중 한명이 도착한 때는 전작에서 쿠쿠루와 아크 일행이 헤어진 바로 다음이었다. 우선 절벽으로 가서 쿠쿠루를 만나면 그녀는 우리의 말을 무시하고 혼자 고대의 신전(いにしえの神殿)으로 가므로 그녀를 따라가자. 신전 안에는 몬스터들이 있으므로 둘이 싸워나가야 한다. 적들을 모두 물리치면 성구가 없어짐에 따라 암흑의 힘이 부활하려는 것을 볼 수 있다. 그후 쿠쿠루와 이가는 5대 정령의 힘을 빌리기 위해 스메리아의 파렌시아성, 그레이시누의 라마다산, 니델의 투기장, 아라라토스의 아젠다고지, 아리바샤의 물의 신전으로 떠나게 된다. 우선 파렌시아성으로 가서 불의 정령을 만나자. 그후 공항으로 가면 전에 썼던 방법과 비슷한 방법으로 그레이시누까지 가게 된다.



의심많은 쿠쿠루

땅의 정령

그레이시누의 라마다 산에 가보면 승병들이 산을 막고 있어 들어가지 못한다. 그후 라마다사에 가보면 승병들이 들어가지 못하는 이유를 설명해 주는데 이때 죽은 승병들의 원혼이 나타난다. 원혼들을 물리치면 승병들은 라마다 산에도 이들이 나타난다면서 그들도 물리쳐 달라고 한다. 다시 라마다 산에 가면 영혼을 조정하는 사자를 만나게 되어 다시 그들과 싸우게 된다. 적들을 모두 물리치면 원혼들의 분노가 가라앉게 되고 땅의 정령을 만나 힘을 얻게 된다. 그후 그레이시누에 가면 니델로 가는 비행선을 탈 수 있다.

바람의 정령

미스로에 도착하면 사람들이 모두 돌로 되어있는 것을 발견할 수 있다. 이 마을에서는 다시하기가 가능한데 사람들의 석상을 움직여 상자를 열 수 있기 때문이다. 아이템과는 상관없이 마을 북쪽의 집에 가면 돌이 되지 않은 소녀가 있는데 투기장에 몬스터가 나타나 사람들을 돌로 만들었다고 한다. 아이를 데리고 투기장에 가면 쿠쿠루 혼자 적들과 싸우게 된다. 혼자서 여러명의 적과 싸워야 하지만 디바이더(ディバイダー)를 잘 이용한다면 쉽게 이길 수 있다. 투기장의 적들을 모두 물리치고 밖으로 나오면 이번엔 데리고 왔던 소녀가 몬스터로 변한다. 소녀를 이기면 바람의 정령이 나와 힘을 얻게 되고 아라라토스로 갈 수 있게 된다.



투기장의 몬스터들


정령들에게서 힘을 얻자

빛의 정령

빛의 정령이 있었던 아젠다고지에 가보면 고렘이 입구를 막고 있어서 빛의 정령에게 갈 수 없는 것을 알게 된다. 그후 마을로 와서 정보를 모으면 여관에 있는 한 할아버지 마법사가 그곳을 막아놓았다고 한다. 그후 쿠쿠루는 여관에 가서 할아버지를 설득해 보지만 돌아가라고 한다. 그후 술집에서 정보를 모으다 보면 고렘이 막고 있는 곳에는 할아버지의 부인의 묘가 있다는 말과 마을의 한 의사가 할아버지를 걱정하고 있다는 말을 들을 수 있다.

그후 마을 남동쪽의 집에서 의사를 만나면 할아버지에게 주라고 약을 준다. 이 약을 가지고 할아버지에게 가면 고렘을 치워주겠다면서 할머니의 유품인 목거리를 찾아다 달라고 한다. 이 목걸이는 상점의 암상인에게서 1000G에 살 수 있다. 목거리를 사가지고 가면 이미 할아버지는 세상을 떠난 후. 다시 아젠다 고지에 가면 고렘이 사라진 것을 보게 되고 빛의 정령을 만나 힘을 얻게 된다. 이제 마지막 정령이 있는 아리바샤에 가자.

물의 정령

아리바쟈의 물의 신전에 오면 입구에 결계가 쳐저 있는 것을 발견하게 된다. 그후 엘자크로 돌아와 정보를 모으다 보면 헌터길드에서 로마리아 병사에게 발각당하게 된다. 하지만 전작에서 나왔던 사류족의 안내인에게 구출되고 결계는 그 사류족 사람이 쳐놨다는 것을 알게 된다. 그후 사류족 마을의 폐허에 가서 적들을 물리치고 열쇠를 얻은 후 물의 신전으로 오면 물의 정령에게 힘을 얻을 수 있다. 모든 정령의 힘을 모았다면 스메리아의 파렌시아로 가자. 그러

면 안델과 병사들이 토우빌의 신전으로 가는 것을 보게 되고 쿠쿠루도 따라가게 된다. 그후 안델은 사라지고 그가 남기고 간 몬스터들을 물리치면 어둠의 힘은 잠시 봉인되고 이가는 다시 미래로 오게 된다.



안델과 어둠의 힘

양극의 탑

어둠의 힘을 막은 일행은 안델이 있는 양극의 마지막 순교자의 탑을 공략할 계획을 세우게 된다. 안델이 두군데의 탑중 한군데에 있으므로 한꺼번에 양쪽을 공략한다는 작전이다.

북극의 탑으로는 아크가, 남극의 탑으로는 엘크가 떠나게 된다. 안델과는 아크가 싸우게 되고, 북쪽의 탑이 더 난이도가 높으므로 아크 일행에게 중점을 두자. 양쪽 탑에 도착하면 곳곳이 얼음으로 막혀 있는데 이것들은 서로 반대쪽 탑에 있는 구슬을 조사하면 된다. 던전 진행에는 별로 큰 어려움이 없지만 적들이 꽤 강하므로 주의하자. 북쪽의 탑의 최상층에 도착하면 안델이 있으며 그는 성구의 힘을 이용해 엄청난 힘을 얻은 후 일행과 싸우게 된다. 하지만 예상 외로 쉬우므로 안델부터 빨리 물리치자. 아크에게 패배한 안델은 성구를 파괴하고 최후를 맞이한다. 그후 양극의 탑은 무너지고 아크 일행은 최후의 싸움을 위해 로마리아로 떠나게 된다.



이 구슬을 조사하여 길을 만들자



성구를 이용해 강력함 힘을 얻은 안델



무너지는 순교자의 탑

철벽의 도시 로마리아

로마리아로 잠입하기 위해 고철의 마을에 온 일행은 계속되는 로마병사들의 저항을 받게 된다. 술집에 가보면 전에 살아남았던 다니가 있으므로 슈우나 토슈로 말을 걸어보자. 다니와 대화하면 그는 일행을 전의 아지트로 데리고 가는데 그곳에는 새로 결성된 레지스탕스가 있다.

레지스탕스들과 만난 아크 일행은 이들을 이용하여 로마리아에 잠입할 계획을 세우게 된다. 이 계획역시 양동작전으로 아크일행이 로마리아 터널 앞에서 모든 병사들을 끌어낸 뒤 레지스탕스가 이틈을 타 내부로 잠입한 뒤 다시 아크 일행도 따라 진입한다는 것이다. 계획을 세우는 중에 갑자기 로마리아 병사들이 들이닥치게 되고 레지스탕스는 먼저 떠나게 된다. 이들을 물리치고 로마리아 터널로 가자. 아크 일행이 로마리아 터널에 도착하면 작전대로 모든 병사들이 아크를 막기 위해 동원된다.

여기서는 10턴동안 적들을 막아야 하는데 적들의 레벨도 무척 높고 수도 많으므로 조심해야 한다. 10턴간 적들을 막으면 레지스탕스가 내부로 잠입하게 되고 이후 아크 일행도 내부로 들어가게 된다. 적들을 물리치며 시가지를 빠져나가다 보면 다니가 나타나서 임시 거점에 데려다 준다. 로마리아 성으로 가는 길까지는 5개의 철문이 있는데 마을 어딘가의 스위치를 조작하여 내려야 하므로 마을을 돌아다니면서 스위치를 찾자. 스위치를 모두 찾아 성 앞까지 가면 마지막 사천왕인 잘바도(ザルバド)가 나타나 몬스터들을 소환하고 사라진다. 이 몬스터들까지 물리치면 가이델 왕은 로마리아 성을 부유시킨다. 이후 자동으로 촌가라가 부유성에 갈 것이냐고 물어보는데 마지막 왕을 쉽게 깨기 위해서 웬만하면 아니라고 대답한 후 유적이나 프리배틀 에리어를 돌아다니면서 레벨을 85이상 올리자.



다시 결성된 레지스탕스



중앙의 5개의 문을 열어야 한다



하늘로 떠오르는 로마리아 성

부유성

로마리아성의 변신에 의해 아크 일행은 잠시 놀라지만 실버노아를 이용해 성에 침입한다. 실버노아에는 무기점과 대장간, 합성점, 마더 크레아의 관이 있으므로 이용하자. 또 새로운 무기를 팔고 있으므로 무기를 산 뒤 레벨을 올려주는 것이 좋다. 로마리아 성 던전에는 많은 아이템이 있으므로 찾아보자. 던전 내의 적들은 레벨 110~120 정도의 적들로 상당히 고전하게 될 것이다.

어느정도 진행하면 바닥이 구름처럼 되어있는 곳이 나오고 그 후에는 일행 중 한명으로 돌아다니는 곳이 나오는데 이곳에서는 6명의 캐릭터만 클리어하면 되므로 레벨이 높은 캐릭터를 이용하자. 6개의 방의 적을 모두 물리치면 윗쪽에 더 진행할 수 있는 길이 생긴다. 그후 계속 진행하다보면 가운데 크리스탈이 있고 4개의 방이 나오는 곳이 나오는데 4개의 방을 모두 클리어한 후 크리스탈을 조사하면 길이 생긴다. 이 다음에 바로 잘바도가 나오므로 이곳까지 클리어한 후 뒤로 돌아가서 세이브해두자. 잘바도는 이제까지의 사천왕과는 달리 매우 어렵다.

우선 HP가 2500정도나 되고 100정도의 데미지를 주는 마법공격을 사용하며 6개의 비트를 방출하는데 비트들의 공격력도 무척 세다. 비트들을 모두 물리치면 다시 생겨나므로 2마리쯤 남겨둔 후에는 잘바도를 직접 공격하자. 잘바도를 물리치면 가이델 왕이 있는 곳으로 가게 된다.



로마리아 성으로 돌진하는 실버노아



잘바도와의 전투

종말

아크 일행이 가이델 왕을 만나

면 그는 두려운 나머지 암흑의 지배자를 부활시키고 만다. 그후 암흑의 지배자에 의해 세계에는 천재지변이 일어나 대부분의 사람들이 죽고 세계는 붕괴된다.

한편 신전에서 암흑의 힘을 막고 있던 쿠쿠루에게 찾아온 암흑의 지배자는 쿠쿠루를 흡수하여 완전한 힘을 얻게 된다. 여기서 쿠쿠루와 Lv49의 암흑의 지배자와 싸우게 되는데 디바이더와 하늘의 징계를 번갈아 사용하면 쉽게 이길 수 있다. 쿠쿠르를 흡수하여 힘을 되찾은 암흑의 지배자는 다시 아크들 앞에 나타나 최후의 전투를 하게 된다. 암흑의 지배자는 한번 변신을 하는데 변신하기 전도 꽤 어렵다. 변신 전의 HP는 4500 정도이며 머신건과 같은 공격범위의 빔공격과 모랄붕괴라는 암흑계 마법을 사용한다. 모랄붕괴는 어느정도 거리가 떨어져 있으면 사용하지 않으므로 공격하는 캐릭터만 접근하고 나머지는 멀리서 회복이나 보조마법을 사용해 주는 것이 좋다.

변신전은 방어력이 낮으므로 토슈나 그루가 정도라면 2~300정도의 데미지를 줄 수 있다. 그후 암흑의 지배자는 본모습을 들어내는데 거의 무적이라고 해도 과언이 아니다. HP는 9999이며 3가지 공격을 사용하는데 전열의 4명에게 마법공격을 하는 파괴신강림과 앞으로 3명에게 물리공격 그리고 3명 이상 근접해 있으면 사용하는 암흑계 마법공격인 대량말살을 사용한다. 이중에서 위력은 파괴신 강림이 더 강하지만 대량말살의 경우 범위가 매우 넓기 때문에 절대 3명 이상의 캐릭터를 가까이해 두면 안된다.

또한 물리공격의 반이상을 방어하고 방어하지 못한다 해도 200이상 데미지를 받지 않는다. 대신 마법공격은 방어력이 높고 MP에 한정이 있기 때문에 이것역시 계속 사용하기에는 힘들다. 이 때문에 우선은 모든 캐릭터의 레벨이 90정도이고 턴마다 MP가 회복되는 캐릭터를 사용해야 한다. 권장하고 싶은 캐릭터는 이가, 토슈, 아크,


봉인이 풀림에 따라 세계는 붕괴된다


쿠쿠르를 흡수하는 암흑의 지배자


쿠쿠루를 흡수하여 힘을 되찾은 암흑의 지배자


이것이 진짜 암흑의 지배자이다


자신을 희생하며 암흑을 봉인하는 아크

산테로 이가는 봉으로 공격, 토슈는 바로 앞에서 계속 방어, 아크는 보조마법과 회복, 그리고 산테로 회복이다. 아크와 산테는 MP가 회복되는 용사의 종과 테라이트 슈즈를 장비해야 한다. 나머지 한명은 MP와 마력이 높은 초코나 보조마법이 뛰어난 엘크 그리고 암흑계에 강한 사니아 중 레벨이 높은 캐릭터를 사용하는 것이 좋다.

평균 레벨 80대라면 2시간 이상 걸리므로 차라리 2시간동안 레벨을 모으고 오는 것이 좋다. 진짜 암흑의 지배자를 물리쳐도 그는 쓰러지지 않고 다시 부활하려 한다. 하지만 이때 쿠쿠루와 요슈아가 나타나서 그를 막는 방법을 가르쳐 주는데 바로 아크가 자신의 목숨을 버리면서 봉인하는 것이다. 결국 아크는 자신의 칼에 모든 정령의 힘을 모은 후 자신을 희생하여 어둠의 지배자를 봉인하게 된다. 그후 살아남은 나머지 일행은 파괴된 세계를 보고 허탈해 하지만 아크와 쿠쿠루의 영혼은 사람들에게 희망을 전해주게 된다.

헌터길드의 일들

헌터길드 명령어

의뢰를 받다(請け負う): 현재 길드에 들어와 있는 의뢰를 맡아서 수행하는 것으로 한 번에 3개까지 할 수 있다.

상황확인(状況確認): 자신이 수행하고 있는 의뢰와 그 내용을 확인할 수 있다.

의뢰결과(仕事結果):자신이 해결한 의뢰에 대한 결과를 볼 수 있다. 큰 별은 완결, 별두개는 반결이고 포기했을 때나 해결하지 못했을 경우는 별을 받지 못한다.

보수결산(報酬を清算): 현재까지 해결한 의뢰나 잡아온 현상수배 몬스터에 대한 보수를 받는다.

의뢰포기(依頼を放棄): 자신의 힘으로 의뢰를 수행하기 어렵다고 생각될 때 포기하는 명령이다. 때에 따라서는 다른 헌터들에 의해 자동으로 포기되는 수도 있다.

인디고스 헌터길드

A. 인디고스 하수도 조사
(インディゴス下水道調べ)

의뢰를 받은 후 마을 서쪽의 맨홀을 조사하면 속으로 들어 갈 수 있다. 내부에 들어가보면 물이 흐르지 않고 있는데, 슬라임들이 수로를 막고 있기 때문이다. 슬라임들을 모두 물리치면 의뢰 완수이다.


슬라임들이 하수구를 막고 있다

B. 폐허의 유령저택
(廃墟の幽霊屋敷)

인디고스의 옆에 있는 폐허에 가보면 한 집이 있으며 그집에 들어가면 수상한 것을 발견할 수 있다. 2층에 올라가면 유령은 어떤 아이의 장난인 것으로 들어나는데, 그때 영혼이 나타나서 해골과 결합한다. 스켈톤과 엘레멘탈 4명을 이기면 되는데 그리 어렵지 않다. 스켈톤을 물리치면 성불하여 하늘로 돌아가게 되고 그 아이역시 귀신이였던 것을 알 수 있다. 이것으로 사건 해결.


스켈톤의 등장

C. 번즈씨 개 찾아주기
(バーンズさんの犬探し)

의뢰를 받은 후 술집 앞에 가면 번즈씨가 있는데 그는 개의 생김새를 가르쳐 준다. 그후 맨홀의 꼬

마아이가 속에서 개짖는 소리가 난다고 하는데 직접 들어가보면 정말 번즈씨의 개가 있다. 하지만 아침밥을 건드리지 말라면서 좀비들이 나타난다. 좀비들은 독공격을 해오므로 주의해야 한다. 적들을 모두 물리치고 번즈씨에게 가보면 그 아저씨는 온데간데 없고 한 아이가 개를 잘 보살피라면서 가버린다. 이상하게 되어버렸지만 어쨌든 의뢰는 수행한 것이 된다.



이 개를 찾으면 된다

D. 인디고스 보석 강도단

(インディゴス寶石强盜團)

마을의 남동쪽에 있는 보석상의 마스터에게 가면 밤을 새면서 강도단을 기다리게 된다. 밤이 되면 강도단이 문을 부수고 나타나는데 지명수배된 돌마스터와 고렘들이다. 돌마스터는 맨 위에서 가만히 있으며 고렘들은 보석을 가지고 달아나는데 아래쪽의 고렘들을 상대하다가는 모두 도망가게 되므로 처음부터 위쪽의 구멍으로 가서 돌마스터를 죽이자. 그후 길을 막고 고렘을 하나씩 해치우면 의뢰를 완수하게 된다. 만약 적들이 도망가면 완전 해결이 되지 못한다.



현상수배자 돌 마스터

E. 지하에서 이상한 노래소리가

(地下から怪しげな歌聲が…)

마을의 하수도에서 밤마다 이상한 노래소리가 흘러나오기 때문에 조사해 달라는 의뢰이다. 하수도에 가보면 네크로만사인 피엘이 있는데, 그는 사자들을 부리기 위해 주문을 외우고 있었던 것이다. 피엘과 스켈톤 4마리를 물리치면 그는 앞으로는 인형을 부릴 것이라면서 돌마스터로 변한 뒤 사라진다. 이것으로 이 사건은 해결된다. 이 사건을 해결하면 인형사의 의뢰가 생긴다.



네크로만사 피엘

F. 폐가의 인형사

(廢屋の人形師)

마을 밖의 폐가에 이상한 인형술사가 인형을 모으고 있으며, 마을의 어린아이들을 불러 모은다는 소문이 있으므로 그가 어떤 사람인지 알아달라는 것이다. 폐허의 마을로 가서 전에 갔었던 집에 가보면 많은 인형들이 있다. 인형들을 잘 밀어서 2층으로 올라가면 전의 피엘이 나타나서 혼을 불러내 인형을 조정하려한다. 하지만 인형의 소환에 실패하고 대신 유령들과 싸우게 된다. 만약 인형을 미는 곳에서 실수했다면 '다시하기(やり直し)'로 다시 시작하자. 여기서 나오는 데스프레임(デスフレイム)은 HP가 높으므로 유의하자. 적들을 모두 물리치면 그는 다시 도망가게 되고 이것으로 사건이 해결된다. 이사건을 해결하면 수상한 집단의 의뢰가 생긴다.

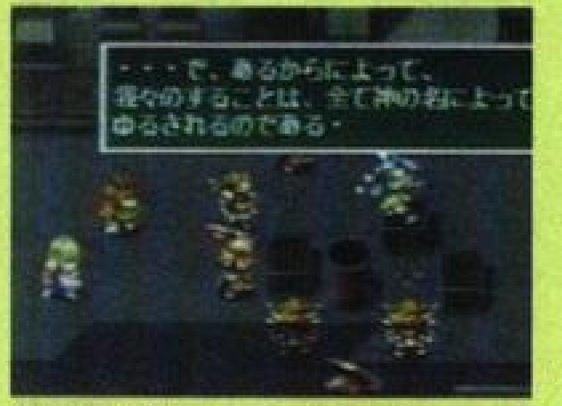


인형들을 밀어서 길을 만들자

G. 폐허의 수상한 집단

(廢墟の謎の集團)

폐허의 마을에 이상한 집단이 매일밤 모여 사람들을 괴롭히기 때문에 해결해 달라는 의뢰가 들어온다. 폐허의 마을에 가면 정말로 수상한 사이비 종교집단이 있으며, 집단의 교주가 된 피엘은 엘크에게 리자를 제물로 바치고 종교집단에 들어오라고 한다. 하지만 엘크가 그럴 리 없으니 할 수 없이 싸우게 된다. 강도 4명과 소드맨 3명 그리고 피엘이 등장하는데 역시 쉽게 이길 수 있다. 이번에도 주인공에게 진 피엘은 다시 소서라로 변신한 뒤 사라지고, 이것으로 사건이 해결된다.

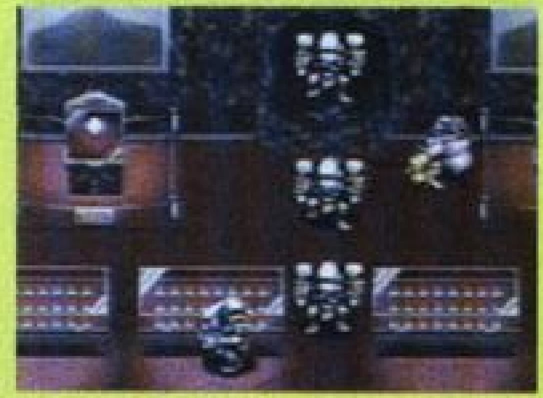


사이비 종교집단

H. 속・인디고스 보석강도단

(續・インディゴス寶石强盜團)

엘크 일행의 활약으로 나날히 번창한 보석점이 또 위험하다. 다시 보석점 마스터에게 가서 이야기하면 밤에 적들을 기다리게 된다. 이번에도 돌마스터가 고렘을 데리고 오데 보석점이 커진 만큼 적들도 많이 나온다. 저번처럼 보스를 먼저 물리친 후 구멍을 막고 적들을 하나씩 물리치자. 적들을 모두 막으면 사건이 해결된다.



다시 나타난 보석 강도단

I. 아무도 없는 술집에서 매일밤 피아노 소리가…

(無人の酒場で每夜ピアノの音が…)

이 의뢰는 갈아노의 저택을 클리어한 후에 생긴다. 의뢰를 받은 후 술집의 마스터에게 이야기하면 자동으로 밤에 술집에 오게 되고 피아노를 치는 소년을 발견하게 된다. 소년은 술집 밴드에 들어오고 싶어서 매일밤 몰래 피아노를 친 것이었다. 그런데 우연하게도 이때 술집에 바보같은 도둑이 들어오고 아크 일행에 의해 붙잡히고 만다. 적들을 물리치면 해결된다.



피아노를 치는 소년

J. 면접시험 있음, 산적은 거절

(面接試驗有,山賊お斷り)

면접을 본 후에 의뢰를 하겠다는 내용이므로 우선은 알디아 다리로 가서 의뢰주를 만나자. 그곳에는 저번에 일행을 도와주었던 블루서펜트의 에시(エーシ)가 있는데 그가 "날씨가 좋지요?"라고 물어보면 "그렇지도 않네요"(そうでもねよ) 라고 대답하자. 그러면 그는 자신의 용 엘빅(エルヴィック)이 바람에 의해 날아갔다면서 꼭 찾아달라고 한다. 그후 나중에 발바라드(バルバラード) 대륙에 가게 되면 튜케의 동굴(チュケの洞窟)이란 곳이 있는데 이 안에 엘빅이 있다. 엘빅을 만난 뒤 다시 에시에게 이야기해주면 의뢰 완수이다.



이런 곳까지 오게 된 엘빅

프로디아스 길드의 일들

A. 인디고스 위스키 운반

(インディゴスウイスキ運搬)

인디고스의 술집에서 귀한 위스

키를 받아 프로디아스 술집까지 옮기는 일로써 갈아노의 저택을 클리어할 수 있다. 우선은 프로디아스 술집의 마스터에게서 의뢰내용을 들은 후 인디고스의 술집의 마스터에게 술을 받는다. 그리고 술집을 나오면 위스키를 노린 도둑들이 나타나는데 쉽게 이길 수 있을 것이다. 적들을 물리치면 자동으로 프로디아스 술집에 가서 위스키를 넘겨주게 된다.

B. 미아 찾기
(迷子の子供探し)

할아버지가 애타게 찾고있는 아이를 찾아주는 것. 인디고스의 술집에 있는 할아버지에게서 아이의 인상착의를 들은 뒤 찾아서 데려다 주면 된다. 아이는 엘크의 아파트에 있으므로 쉽게 찾을 수 있을 것이다. 마을의 아래쪽에도 똑같이 생긴아이가 있으므로 주의하자.


이 아이가 미아이다. 꽤 못생겼군!

C. 빈 저택의 몬스터 퇴치
(空き屋敷のモンスター退治)

갈아노 일당이 떠난 뒤 그집에 몬스터들이 나온다고 하므로 몬스터들을 퇴치하는 의뢰이다. 갈아노의 저택이 있던 곳으로 가면 새 주인인 덱스(デックス)씨와 그의 부인을 만날 수 있다. 이야기를 마친 후 저택 내의 이곳저곳을 돌아다니면서 적들을 모두 물리치자. 모든 적들을 물리치면 사건의 해결이다.



새 입주자인 덱스씨와 그 부인

D. 도둑으로부터 재산을 지켜주길 바람
(大泥棒から財産を守って欲しい)

C를 클리어하면 일어나는 사건이다. 새로 저택에 입주한 덱스씨에게 돈을 훔쳐가겠다는 편지가 와서 도둑들을 막아야 하는 의뢰이다. 저택에 도착하면 우선 덱스씨와 이야기를 하게 되는데 그는 자신의 재산 중 일부를 4개의 방에 나누어 숨겨 놓았다고 이야기해준다. 이때 비명소리가 들리며 도둑이 침입하는데 도둑은 바로 몬스터들을 부리는 루즈(ルージュ)였다. 양쪽에 있는 4개의 방으로 가서 적들을 물리치면 루즈는 도망가게 되고 사건이 해결된다.



여도둑 루즈

E. 여도둑의 복수
(リベンジ・オブ・ザ・女泥棒)

D를 클리어하면 일어나는 사건이다. 엘크에 의해 한번 실패한 루즈가 이번에는 덱스씨의 보석을 훔쳐가겠다고 편지를 보내왔다. 시간과 날짜가 적혀있지 않으므로 빨리 가야한다. 저택에 도착하면 이미 루즈일당들에게 경비원들이 당한 후다. 하지만 보석이 없었기 때문에 그녀는 보석을 찾지 못하고 대신 엘크에게 복수하기로 마음먹는다.

이번 전투는 한번에 많은 적들이 몰려나오므로 주의해야 할 것이다. 적들을 모두 물리치면 루즈는 더이상 만나지 말자면서 도망가버리고 덱스씨 역시 이집을 떠나겠다고 한다. 이로써 사건 해결이다.

F. 무기 도둑 퇴치
(武器ドロボウ退治)

모든 동료를 모은 후 일어나는 사건이다. 대장간의 2층에는 특별회원 전용 무기점이 있는데 밤에 이곳에 도둑이 든다는 정보가 있다. 대장간 1층의 주인에게 말을 걸면 밤새 이곳을 지키게 되고 밤이 되면 도둑이 나타난다. 도둑은 도망가지만 막다른 곳으로 몰려 일행과 싸우게 된다. 이곳의 의뢰를 해결하면 2층의 무기점으로 갈 수 있는데 이곳에는 매우 좋은 무기들을 팔고 있으므로 이용하자.


무기점의 도둑

G. 저를 인디고스에 데려다 줘요
(私をインディゴスに連れてって)

술집의 깡패에게 당하던 소녀를 구해주었는데 알고 보니 깡패는 산적의 일행이였기 때문에 인디고스로 도망가려는 사람을 보호해주는 일이다. 인디고스와 프로디아스 사이에 있는 알디아다리(アルディアの橋)에 가면 의뢰인이 있으며 다리를 건너가다 보면 산적의 일파인 데스크라우드(デスクラウド)가 습격해 온다. 그들을 물리치면 다시 대군을 이끌고 오지만 인디고스의 세력에 의해 다시 돌아가고 만다.



나타난 산적 데스 크라우드

H. 몬스터를 죽여 주세요
(モンスターを殺してください)

아파트의 2층에 살고 있는 한 호프(ホープ)라는 소녀의 부탁이다. 그녀는 흰집에서 도망쳐 나왔지만 밤만 되면 악령의 지배를 받기 때문에 남자친구를 죽일 것 같다면서 자신을 죽여달라고 한다. 하지만 엘크는 고칠 방법을 찾기위해 야고스 섬의 빌머를 찾아간다. 빌머는 소녀가 제 2단계에 들어갔다면서 조금만 더 있으면 위험하다고 하고 해안에 있는 신바라의 바람구멍(シンバラの風穴)에서 신바라의 피를 얻어다 달라고 한다. 그곳에서 신바라를 물리치면 피를 얻을 수 있고 이것을 다시 빌머에게 가져다 주면 빌머는 해독약을 만들어 주어 호프의 악령이 사라지게 된다.


흰집의 희생자 호프

I. 십자베기 조심(十斬り御用)

최근에 들어 밤의 알디아 다리에서 살인사건이 일어나고 있으므로 이것을 조사해 달라는 의뢰이다. 알디아 다리로 가면 슈우와 엘크가 범인을 잡기 위해 작전을 짠다. 작전의 내용은 우선 한명을 미끼로 삼아 범인을 불러낸 뒤 나머지 일행이 나타나 범인을 잡는다는 내용이다.

하지만 범인은 나타나자마자 근처의 소리를 모두 없애버려서 작전은 실패하고 미끼가 된 캐릭터 혼자 적과 싸우게 된다. 적을 물리치면 범인은 병든 딸이 있다면서 봐달라고 하는데 절대 봐주지 말자.


바람의 마법으로 목소리를 봉인한다

파렌시아 헌터길드

A. 조상의 보물찾기를 도와주게나!
(先祖の寶探しを手傳って!)

조상이 숨겨놓은 보물을 찾고 있는 노인을 도와주는 일이다. 술집의 안쪽에 가보면 그 노인이 있는데 파렌시아성의 지하창고에 보물이 있다고 한다. 파렌시아성 지하창고의 적을 모두 물리친 후에 오른쪽을 조사하다 보면 선조의 편지(先祖の手紙)를 찾을 수 있다. 이것을 노인에게 가져다 주면 이번 일은 완수된다.



이런 곳에 선조의 편지가...

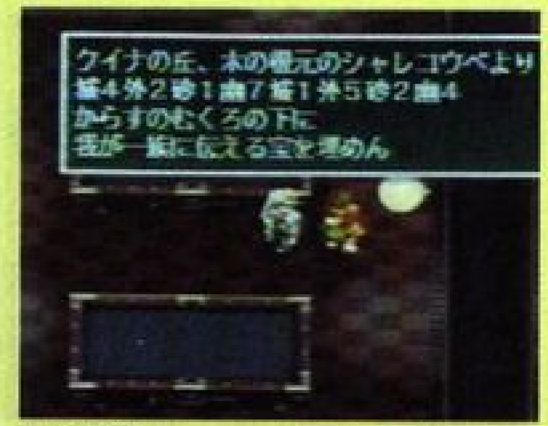
B. 아버지의 복수를 도와줘요
(父さんの仇伐を助太刀して)

아버지의 원수와 1대1로 싸우도록 도와달라는 내용이다. 여관에 가면 의뢰인인 소년이 있으므로 그에게 이야기하자. 그러면 파렌시아성 유적에서 원수를 만나게 되고 의뢰대로 일행은 1대1을 만든다. 하지만 원수는 지하로 도망가고 소년도 따라가게 되는데 지하에서 그자는 몬스터로 변하고 적들까지 불러낸다. 소년을 대신하여 적을 이기면 의뢰완수이다.


이 녀석이 소년의 원수

C. 선조의 보물찾기 그후
(先祖の寶探し その後)

편지에 의해 보물의 위치를 알아 낸 노인을 또 도와주는 일이다. 술집의 그 자리에 가서 노인과 대화하면 노인은 편지의 내용을 보여준다. 그후 편지에 나와 있는 것처럼 쿠이나의 언덕으로 가 적들을 물리치고 오른쪽 아래의 새의 뼈가 있는 곳을 조사하면 선조의 보물을 찾을 수 있다. 이것을 술집의 노인에게 가져다 주면 의뢰는 해결된다.



편지의 내용



이곳에 보물이 묻혀 있다

라무르의 헌터길드

A. 장난꾸러기 아들을 잡아주길 바람
(いたずらの息子を捕まえて欲しい)

어릴때부터 장난만 치더니 이제는 밤늦게까지 놀러다니는 아들을 잡아달라는 내용이다. 의뢰를 맡으면 어머니가 찾아와 아들이 누군지 가르쳐 주는데 마을 내에서 계속 도망다니므로 찾아서 잡으면 된다. 나무 뒤나 집사이 등의 안보이는 곳에 숨어있으므로 잘 찾아보자. 맨 마지막은 나무에 가려서 완전히 보이지 않으므로 찾기 힘들다. 아이를 잡으면 의뢰완수이다.



이 꼬마아이를 계속 찾아다녀야 한다

B. 여행에서 돌아오지 않는 아들을 찾아주길 바람
(旅から歸らない息子を探して欲しい)

오래전에 남편을 여의고 홀로 소극장을 꾸려나가면서 아들을 키운 어머니의 부탁으로 여행중에 소식이 끊어진 아들을 찾아달라는 것이다. 우선은 헌터 길드의 오른편에 있는 소극장으로 가서 어머니에게 아들인 세글(セグル)인상 착의를 들은 후 호른마을의 아래에 있는 숲근처(森はずれ)로 가면 세글을 찾을 수 있다. 세글을 어머니에게 찾아다주면 의뢰는 성공이다.


세글의 인상착의

C. 베링갈 소극장을 경호해 주기 바람
(ベリンガル笑劇場を警護して欲しい)

현재 문을 닫고 있는 베링갈 소극장 근처에서 몬스터들의 모습이 보인다고 하므로 극장을 보호해 달라는 의뢰이다. 의뢰를 맡은 후 극장에 가면 들어갈 수 있는데 극장의 내부는 심하게 파괴된 후였다. 극장에 들어가면 세글과 그의 어머니가 나와서 파마스(ファーマス)란 고리대금업자가 극장을 빼앗기 위해 몬스터를 데리고 나타난다고 이야기 해준다. 그리고 바로 파마스가 나타나 몬스터들을 불러내지만 리자일행에게 지게 되고 파마스는 극장에서 손을 떼게 된다.



고리대금업자 파마스와 그의 부하들

D. 호른마을에 음식을 전해주기 바람
(ホルンの村に食料をとどけて欲しい)

호른마을로 술집의 마스터가 보내는 특별메뉴를 안전하게 운송해 달라는 의뢰이다. 술집의 마스터에게 이야기하면 음식을 받게 되고 이것을 곳바로 호른마을로 가지고 가자. 하지만 음식의 맛있는 냄새때문에 마을의 입구에서 강도들을 만나게 되어 그들을 물리쳐야 한다. 강도들을 물리치면 음식은 안전하게 운송되고 의뢰는 완수된다.



음식을 노리는 강도들

고철의 마을 헌터길드

A. 고철구멍의 공포 가스
(クズ鐵の大穴の恐怖のガス)

마을의 오른편에 있는 고철의 큰구멍에서 독가스가 흘러나와 작업을 하지 못하고 있으므로 조사해 달라는 의뢰이다. 고철의 큰구멍 앞에 있는 사람에게 말을 한 후 속으로 들어가자. 내부는 그리 복잡하지 않으며 마지막에 있는 스위치를 누르면 가스가 없어진다. 그후 속으로 더 진행할 수 있는 길이 생기지만 이곳은 나중에 들어가는 곳이다.



이곳이 고철의 큰구멍이다

B. 고철 집합소의 고철줍기 경호
(鐵クズ置きでの鐵拾いの警護)

재생품 협회의 회원들이 고철집

합소에서 쓸만한 고철을 주으려 하지만 몬스터들이 나오기 때문에 경호해 달라는 의뢰이다. 우선 마을 왼편에 있는 재생품 협의회에 가서 이야기한 후 고철집합소에 가면 된다. 고철을 줍는 동안에 적들이 계속 나타나므로 적들을 물리치자. 5~6턴정도 적들을 막아내면 고철 줍기가 끝나서 의뢰는 완수된다.


적들을 막아내자

C. 재생품을 훔치는 범인을 잡아주길 바람
(再生品を盜む犯人を捕えて欲しい)

재생품 협회의 창고에 자꾸 도둑이 들어 물건이 없어지고 그곳을 지키던 사람까지 다치게 되어 범인을 잡아 더 이상의 피해가 나지 않도록 해달라는 의뢰이다. 재생품 위원회의 위원장에게 말을 하면 아래의 창고에 가게 되고 그곳에서 밤을 새며 적들을 기다리게 된다. 밤이 되면 적들이 등장하는데 바로 애시드 슬라임들이였다. 이제까지 사라진 재생품들은 모두 도둑맞은게 아니라 슬라임들이 먹어버린 것이였다. 어쨌든 슬라임들을 모두 물리치면 사건은 해결된다.


범인은 바로 슬라임들이였다

D. 몬스터가 쏟아져 나온다
(モンスターがあふれてくる)

고철의 큰구멍에서 몬스터가 쏟아져 나오므로 근원을 찾아달라는 의뢰이다. 다시 고철의 구멍 속으로 들어가 보면 전에는 가지 못했던 곳에 문이 열려 있고 그앞에 의뢰인이 있다. 의뢰인과 대화한 뒤 속으로 들어가자. 던전은 별로 복잡하지 않지만 적들은 꽤 강력하므로 조심하자.

내부로 어느정도 진행하면 다시 하기가 되는 곳이 나오는데 그곳에는 움직이는 기둥 6개와 적이 나오는 구멍이 6군데가 있다. 6개의 기둥으로 구멍을 모두 막으면 더이상 적이 나오지 않게 된다. 단 이곳에는 밟으면 적들이 나오는 블럭이 많이 있으므로 밟지 않도록 주의하자.


이렇게 구멍을 모두 막자

E. 밤이면 밤마다 나오는 몬스터를 죽여줘요
(夜な夜な来るモンスターを倒して)

밤마다 몬스터들이 마을에 나타나 사람들을 괴롭히므로 그들을 없애달라는 의뢰이다. 이 의뢰는 받는 즉시 적들과 싸우게 되므로 주의하자. 밤에 나타나는 몬스터는 현상범인 쟈칼이였다. 적들은 레벨이 60대이므로 쉽게 물리칠 수 있다.

페이사스 헌터길드

A. 사랑의 고백, 제게 용기를 주세요!
(愛の告白, 僕に勇氣を下さい!)

사랑하는 여인이 있지만 용기가 없어 고백하지 못하는 청년의 부탁을 들어달라는 의뢰이다. 우선은 여관에 있는 청년을 찾아 이야기를 듣자. 그는 여행중에 아래층의 술집의 아가씨에게 반해서 사랑하게 되었지만 고백을 하지 못한다고 대신 전해달라고 한다. 아래층의 아가씨에게 이이야기를 하면 자신의 아버지가 완고해서 강한 남자만이 결혼할 수 있다고 하며 아난대지(アナン大地)의 보석을 가져오는 자만이 결혼할 수 있다고 한다. 다시 청년에게 가서 이이야기를 하면 대신 보석을 가져다 달라고 하는데, 이때 해주겠다고 한 후 아난대지로 가서 보석을 얻자. 그후 청년에게 보석을 가져다 주면 의뢰 완수이다.



이청년이 의뢰주이다

B. 집을 찾고 있습니다
(家を探しています)

자신이 살 집을 찾고 있는 노인이 있으므로 그를 도와달라는 의뢰이다. 술집에 가보면 이 노인이 있는데 노인은 따뜻한 곳에 있는 빈집이라면 좋다고 한다. 의뢰를 받은 후 세계를 돌아다니다 보면 아리바사의 엘자크(エルザーク)에 이런 집이 있다는 것을 알게 되고 이것을 노인에게 가르쳐 주면 된다.

C. 라마다산에 몬스터가!
(ラマダ山に, モンスターが!)

정령의 힘이 약해져서 라마다산에 몬스터들이 나오는데 승병들도 해결하지 못할만큼 강하므로 퇴치해 달라는 내용이다. 의뢰를 받은 후 라마다산에 가면 현상수배중인 요화 3형제(妖火3兄弟)와 몬스터들이 나타난다. 이들을 모두 물리치면 의뢰 완수이다.



현상범 요화 3형제

미스로 헌터길드

A. 알 수 없는 몬스터 격투장 점령
(謎のモンスター 格闘場占領)

이상한 몬스터가 투기장을 점령하여 투기장을 사용할 수 없으므로 처리해 달라는 의뢰이다. 투기장에 간 후 대회위원에게 이야기하면 장내에 들어가 적들과 싸울 수 있다. 이곳의 몬스터는 8개로 분신되어 공격해 오는데 달리 구별해 낼 방법이 없으므로 적들을 계속 물리쳐 나가다 보면 이기게 된다. 몬스터를 물리치면 앞으로 투기장을 이용할 수 있다.


이 많은 적들 중 진짜는 과연?

B. 투기장 몬스터 반란
(闘技場モンスター 反亂)

투기장에서 사용되는 몬스터들이 반란을 일으켜 이것을 진압하는 시나리오이다. 역시 대회 위원에게 이야기하면 적들과 싸울 수 있다. 여기서는 앞으로 전진하면서 나타나는 적들을 차례차례 물리치면 된다. 마지막에 나오는 마스터 데몬은 꽤 세므로 주의하자. 적들을 모두 물리치면 사건은 해결된다.



이 녀석이 반란의 주동자

C. 할아버지를 찾아주세요
(おじいさんを探してください)

놀러 나갔다가 돌아오지 않는 할아버지를 찾아달라는 의뢰이다.

우선 마을의 북동쪽에 있는 의뢰주의 집을 찾아가보자. 의뢰주는 자신을 비롯한 가족들이 너무 바쁜 나머지 할아버지를 찾을 시간이 없다면서 우산을 쓰고 머리에 리본을 한 할아버지를 찾아달라고 한다.

이 할아버지는 마을 남쪽에 있는 집에 있으므로 쉽게 찾을 수 있으므로 할아버지에게 가족들이 찾고 있다는 이야기를 하자. 그런데 다시 의뢰인에게 가보면 할아버지가 오지 않았다고 하므로 다시 아까 그 집으로 가자. 집에 가보면 할아버지가 아직 그곳에 있는데 그 집에 사는 할머니가 외로워한다면서 가족들에게 전해달라고 한다. 이 이야길 가족들에게 전해주면 의뢰는 성공이다.



이 할아버지가 문제의 할아버지

엘자크 헌터길드

A. 사막의 도적단을 물리쳐 주게!
(砂漠の盜賊團を擊退してくれ)

이곳저곳의 유적을 휩쓸며 다니는 도적단을 해치워 달라는 의뢰이다. 우선은 술집에 가서 도적단의 행동에 대한 정보를 모은다. 그 후 여관에서 밤까지 기다린 후 도적단이 나타날 것이라는 물의 신전(水の神殿)에 가자. 보스급 적 2마리와 5마리의 오크가 나오는데 5마리만 물리치면 두목들은 도망가버린다.

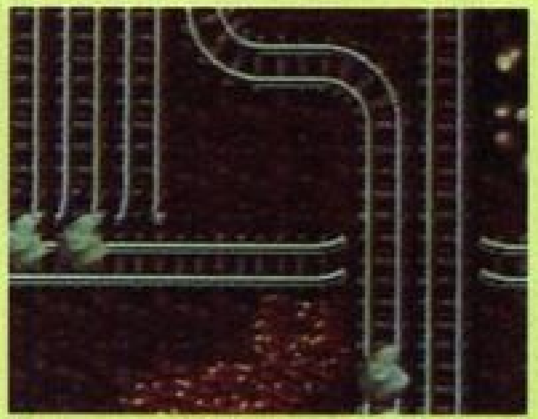
B. 속·사막의 도적단
(續·沙漠の盜賊團)

아크 일행에게 당한 도적단이 이번엔 레이덴 유적을 노린다는 정보가 있으므로 그곳에서 도적단을 섬멸하자. 레이덴 유적으로 가보면 훔칠 만한 것이 아무것도 없다는 것을 알게 되고 이때 뒤에서 적들이 무더기로 나타난다. 13명과 싸워야 하므로 마법공격이 강한 고겐이나 사니아를 사용하자. 적들을 모두 물리치면 사건이 해결된다.

구즈 헌터길드

A. 선로 위의 암석 제거작업
(線路の上の岩石取り除き作業)

선로 위에 암석이 떨어져서 작업을 하지 못하고 있기 때문에 돌을 치워달라는 의뢰이다. 우선은 반자산으로 간 후 처음 나오는 갈림길에서 왼쪽으로 가자. 적들을 물리치고 내부까지 들어가면 의뢰주가 나오며 돌들을 치워달라고 한다. 선로 위의 모든 돌을 선로 밖으로 밀어낸 뒤 의뢰주에게 다 되었다고 이야기하면 된다.



이 돌들을 모두 치우자

B. 떨어뜨린 광석의 수집
(落した鑛石の收集)

잃어버린 광석들을 되찾아 달라는 내용이다. 반자산에 가면 의뢰주가 기다리고 있는데, 그는 몬스터들 때문에 모았던 광석 20개를 모두 흘렸다고 한다. 던전 내부를 돌아다니면서 모든 광석을 모은 후 의뢰인에게 이야기하면 의뢰는 성공이다. 적들이 꽤 많이 등장하므로 조심하자.



이사람이 의뢰주

C. 뚱보를 위해 고기를 가져다 주자
(ふとっちょのために肉を取ってくる)

미식가인 뚱보가 고기를 먹고 싶어하기 때문에 그 고기를 찾아다 주는 의뢰이다. 우선은 여관에 가서 미식가를 만난 뒤 영주의 관으로 가자. 영주의 관 마지막에는 뚱보가 이야기한 그 고기가 있다. 고기를 가지고 다시 여관에 와서 그에게 주면 의뢰 성공이다.

D. 병을 고칠 약초를 가져다 주자
(病氣を治す草を取ってくる)

어떤병이라도 치료할 수 있는 약초가 있으므로 그것을 구해다 주는 의뢰이다. 우선은 술집에 있는 의사를 만나면 그는 이곳이 너무 비위생적이기 때문에 언제 전염병이 발생할 지 모른다면서 만약을 위해 반자산의 정상에 있는 어떤병이라도 치료할 수 있는 약초를 구해오라고 한다. 이 풀은 반자산의 언덕으로 가는 출구에 있으므로 그곳까지 다시 올라가 풀을 얻은 후에 의사에게 다시 가져다 주자.



이것이 만병통치 약초

E. 몬스터의 알을 가지고 오자
(モンスターの卵を取ってくる)

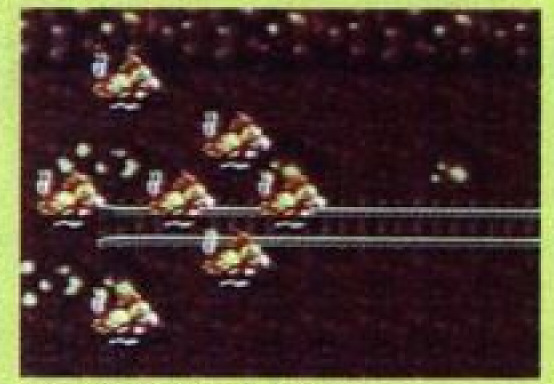
반자산에 몬스터의 알이 있다는 소문을 들은 뚱보 미식가가 그것을 가져다 달라는 의뢰이다. 우선은 여관의 뚱보 미식가를 만난 후 알이 있던 곳으로 가서 알을 가져다 주면 의뢰 성공이다.



이 알을 뚱보에게 가져다 주자!

F. 광석차 점령 몬스터 퇴치
(トロッコ占領モンスター退治)

몬스터들이 광석차를 점령하여 더이상 작업을 할 수 없게 되었으므로 몬스터를 퇴치해달라는 의뢰이다. 반자산에서 선로 위의 돌을 치웠던 곳에 다시 가보면 길이 하나 새로 생겨있는데 이곳으로 계속 진행하다 보면 문제의 장소가 나온다. 이곳의 적들을 모두 물리치면 사건은 해결되지만 마지막에 몬스터가 알을 낳으므로 한 번 더 와야 할 것이다.



적들이 작업을 방해하고 있다

G. 아이들이 몬스터로!
(子供達がモンスターに!)

뚱보 미식가의 두 아들들이 몬스터가 되어버렸으므로 다시 사람이 되게 해달라는 의뢰이다. 우선 뚱보 미식가를 만나면 몬스터의 알을 먹였더니 아이들도 몬스터가 되었다고 한다. 그후 술집에 가서 약초를 가져다 주었던 의사에게 가면 다시 약초를 되돌려 주므로 이것으로 아이들을 원래대로 되돌리자.



몬스터가 되어버린 아이들

아잘의 헌터길드

A. 석판조자의 호위
(石版調査の護衛)

숲속에 있는 고대의 석판을 조사하려하지만 몬스터들 때문에 하지 못하고 있으므로 호위해달라는

의뢰이다. 의뢰를 받은 후 술집의 롱위트·타리스만(ロンウィット・タリスマン)을 찾아가 그에게 자세한 이야기를 들은 후 열차포가 있었던 니엔의 숲으로 가면 된다. 석판은 모두 3개가 있으므로 세번 호위해 주어야 하며 주어진 턴 수 동안 적들을 막아내면 된다. 적들은 공격보다는 석판가까이 가려하므로 마비나 잠 등으로 막는 것이 좋다.



석판을 조사할 동안 적들을 막아내자!

B. 탄광 낙반사고의 탄광부 구출작전

(炭鑛の落盤事故の炭鑛父救出作戰)

그랏셀 탄광에서 낙반사고가 일어나 광부들이 갇혀 있으므로 구해 달라는 의뢰이다. 의뢰를 받자마자 자동으로 탄광으로 오게 된다. 탄광 내에는 모두 10명의 광부들이 있으며 이곳저곳이 막혀있기 때문에 곡괭이로 돌을 부수어가면서 광부들을 구출해야 한다. 하지만 곡괭이를 사용할 때마다 탄광에 충격이 가해지므로 너무 많이 사용하면 안되며 한번에 한명씩 데리고 나와야 한다. 길을 잘 알아두었다가 최소한의 곡괭이 사용으로 10명의 광부들을 구출하자. 10명 모두 구출하면 의뢰 완수이다.



돌을 부수면서 광부들을 구해내자

모레아 헌터길드

A. 술집의 불량배 퇴치

(酒場のゴロつき退治)

술집에 매일 나타나 사람들을 괴롭히는 불량배를 퇴치해 달라는 의뢰이다. 술집에 가서 모든 사람들과 이야기하면 불량배가 나타난다. 그는 아크 일행에게 처음보는 얼굴이라면서 결투를 신청한다. 결투 방식은 5를 센 후에 뒤돌아 총을 쏘는 방식이다. 총을 사용할 줄 아는 슈우가 이 결투를 하게 된다. 5를 센 후 슈우가 뒤돌아설 때 타이밍을 맞추어 R1을 누르면 된다.

B. 미아 당나귀 찾기

(迷子のロバ探し)

당나귀를 잃어버려서 농사에 지장을 주고 있는 사람이 있으므로 당나귀를 주인에게 찾아줘야 하는 의뢰이다. 우선은 촌장의 집 근처에 있는 당나귀 주인을 만난 뒤 마을에 나가 마데터의 언덕(マデータの丘)으로 가자. 그곳에 가면 당나귀가 있지만 적들이 등장하므로 적들을 이겨야 한다. 그후 당나귀 주인과 다시 한번 이야기하면 된다.



이곳에 당나귀가!

C. 아미그록의 깃털을 찾아라

(アミーグロックの羽根を探せ)

다른 대륙에서 온 상인이 아미그록의 깃털을 구하려 하므로 도와주라는 의뢰이다. 우선 술집에서 의뢰주를 만난 뒤 마데터의 언덕이나 알토라파스(アルトラパスの荒野)로 가면 아미그록이 한마리씩 나오므로 이들을 물리쳐 깃털을 5개 모으자. 5개의 깃털을 상인에게 가져다 주면 의뢰 성공이다.

무하드 헌터길드

A. 반지찾기(指輪探し)

어떤 귀부인이 사막에서 중요한 반지를 잃어버려서 찾아달라는 내용이다. 의뢰를 받은 후 카라나 사막에 가면 일행중 한명을 골라 반지를 찾게 되는데 후에 적 두명과 싸워야 하므로 잘싸우는 사람으로 찾자. 반지는 사막의 중간에서 약간 오른쪽에 있으며 걸어다니다보면 약간 반짝거린다. 반지를 주우면 반지가 자기 것이라면서 강도들이 나타나 그들과 싸우게 된다. 그들을 이기면 사건이 해결된다.



지금 슈우가 서있는 곳에 있다

B. 길잃은 소녀(迷子の少女)

엄마를 찾고 있는 미아 어린이가 있으므로 그아이의 어머니를 찾아줘야 하는 의뢰이다. 우선 여관으로 가서 아이에게 이야기하면 그아이의 이름이 미아(みあ)이며 그녀의 어머니가 미리아(みりあ)라는 것을 알 수 있다. 또 그 아이는 프로디아스에서 살았다고 한다. 그후 프로디아스에 있는 엘크의 아파트에 가보면 미리아의 어머니인 지나(ジーナ)를 만날 수 있다. 하지만 지나는 미리아가 겨우 8살이며 며칠 전에 죽었다고 하며 미리아의 리본을 준다. 그후 다시 미아에게 가보면 그녀는 슬퍼하면서 몬스터들을 불러낸다. 몬스터들을 모두 이기면 리본에서 미리아의 혼이 나오고 미아는 원래 모습인 인형으로 돌아가 둘다 성불하게 된다.



이소녀가 미아이다

C. 위험한 약(あぶない薬)

남동쪽의 동굴에는 서펜트들이 살고 있는데 가끔씩 그들의 두목인 리바이아잔이 나타난다고 하며 리바이아 잔의 뿔은 해룡왕의 뿔이라 불려 귀중한 약재로 쓰이므로 구해오라는 의뢰이다.

D. 사막의 증발(砂漠の神隠し)

카라나 사막에서 의문의 실종사고가 잇따르고 있으므로 이를 해결해 달라는 의뢰이다. 의뢰를 맡은 후 사막으로 가면 도적들과 전에 등장하였던 제프리가 등장하므로 그들을 물리치자.



다시 나타난 제프리

시나리오와 관련없는 이벤트들

촌가라의 소환수들

스토리상 촌가라에게서 받는 케라크와 모브리 외에 오돈(オドン), 헤모지(ヘモジー), 뢰신(ライジン), 풍신(フウジン)역시 세계 각지를 돌아다니면서 얻을 수 있다.

먼저 오돈은 촌가라의 집에 가면 얻어지며, 헤모지는 라마다 수행장 서바이벌 모드에서 기록을 세우면 된다. 또 풍신은 물의 신전 내부에, 뇌신은 아라라토스 대륙



정령에게서 뇌신을 받자

의 아젠다고지(アゼンタ高地)에서 얻을 수 있다. 촌가라의 소환수는 몬스터들과는 달리 3가지를 장비할 수 있으므로 꽤 쓸만하며 풍신과 뇌신의 경우는 보통 캐릭터보다도 쓸만하다.

대마법사 초코(ちょこ)

전작에서는 50층 유적던전에서 구했지만 이번에는 약간 다르다. 우선 1의 데이타를 컨버트했다면 50층 던전에 들어가지 않아도 되지만 그냥 시작했다면 50층 던전에서 초코를 이기자. 그후 초코는 어디론가 가버리는데 바로 자신의 마을인 토코코 마을(トココの村)로 간 것이다. 초코의 집은 크레니아섬의 시간의 숲(時の森)에 있는데 시간의 숲은 미로로 되어 있다. 숲에 들어가면 상, 우, 좌, 상, 하, 우, 상, 상으로 진행하자. 이때 날이 계속 어두워지면 제대로 진행된 것이며 만약 마을을 못찾고 숲을 빠져나가면 다시는 숲에 들어가지 못한다.

마을에 도착하면 초코는 자신의 집으로 오라고 하고 초코를 따라 집으로 들어가면 그녀의 아버지가 밥을 해주고 하루밤을 자라고 한다. 다음날 초코는 마을을 구경시켜 주고 숲을 빠져나가게 해준다고 한다. 우선은 초코를 따라 마을을 구경하고 숲으로 나간 뒤에는 놓치지 말고 초코를 따라가자. 숲의 밖까지 따라가면 초코는 어른



우선은 던전에서 초코를 이기자!



토코코 마을까지 찾아오면 반은 성공

이 되기 위해 모험을 해야겠다면서 동료가 된다. 1의 데이터를 컨버트했을 경우 초코의 레벨은 1이지만 아닐 경우는 50이다.

로보트 지크 백과 파워 유니트

빌머 박사에 의해 다시 태어난 지크 백은 항상 레벨이 1로 더이상 오르지 않는다. 대신 지크 백은 파워 유니트를 장비함으로써 능력을 올릴 수 있다. 파워 유니트는 각지의 봉인 유적(封印の遺跡)에 있는데 각 유적은 순서가 있어서 순서대로 가지 않으면 들어가지 못한다. 유적은 8층정도의 던전으로 구성되어 있는데 레벨을 모으기도 좋으므로 많이 이용하자. 하지만 아무리 파워 유니트로 능력을 올려도 지크 백은 크게 전력이 되지 못한다. 또 지크 백이 모은 경험치는 박사의 연구실에서 다른 캐릭터에게 나누어 줄 수 있으므로 이것을 이용하면 레벨을 올리기 힘든 리자나 샨테같은 캐릭터도 쉽게 레벨을 올릴 수 있다.



빌머박사에 의해 부활한 지크 백

마더 크레어의 관
(マザークレアの館)

길드 포인트를 250 이상 모은 후 프로아디스 길드에 가면 갓 헌터의 증(ゴットハンターの證)을 얻을 수 있는데 이것을 가지고 포레스에 있는 마더 크레어의 동굴에 가면 돌이 열린다. 이 동굴은 몬스터들 만이 들어갈 수 있기 때문에 레벨 45정도의 몬스터가 5명정도 있어야 한다. 던전은 그리 복잡하지 않지만 회복마법을 사용하는 몬스터는 소수이기 때문에 꽤 힘들 것이다. 동굴을 클리어하면 마더클레어 관에 갈 수 있으며 그곳에서는 몬스터를 클래스 체인지하거나 팔 수 있으며 캐릭터의 특수능력을 늘일 수 있다.

각지의 현상수배자들

각 길드의 벽에는 현상수배자들이 붙어 있다. 이들은 표시된 곳에 자주 출몰하므로 잡는다면 길드에서 돈을 받을 수 있다. 시나리오에 따라 자동으로 물리치게 되는 적들도 있지만 반이상이 프리배틀 에리어에서 잡아야 하므로 관심이 있다면 각지를 돌아다니며 현상범 사냥꾼을 하는 것도 좋을 것이다.

합성점과 대장간

야고스 섬에는 합성점 그리고 프로디아스와 브라키아에는 대장간이 있다. 합성점에서는 2개 이상의 아이템을 합성하여 강력한 무기나 악세서리를 만들어 주므로 합성에 사용되는 아이템은 꼭 기억해 두었다가 버리지 말고 합성하자. 또 대장간에서는 무기의 레벨을 올리거나 아이템에 추가 속성을 부여할 수 있다. 레벨을 올리는 데는 많은 돈이 필요하지만 이 게임에서는 돈이 여유가 있으므로 강력한 무기를 입수하면 빨리 레벨을 올려서 사용하는 것이 좋다.

투기장과 수련장

니델과 크레니아성에는 투기장이 있으며 라마다사에는 수련장이 있다. 2개의 투기장에는 3개씩 각기 다른 게임을 할 수 있으며 수련장에서는 2개의 수련을 할 수 있다. 투기장과 수련장에서는 레벨이 오르지 않지만 돈을 벌 수 있으며 투기장에서 얻는 메달은 어디에선가 아이템으로 바꿀수 있다고 하므로 관심이 있다면 많이 모아보자. 각 게임과 수련은 모두 특징이 있으므로 특징에 맞는 캐릭터로 파티를 짜는 것이 좋을 것이다. 니델의 투기장은 헌터 길드의 일을 해결한 후부터 사용할 수 있다.

기술과 아이템

특수기술(캐릭터당 전용기술)

아크

이름	기술내용	속
번그라운드(バーングラウンド)	불의 정령의 힘을 빌어 지면의 용암을 분출	화
토탈히링(トータルヒーリング)	물의 정령의 힘을 빌어 HP와 이상상태 회복	수
게일후랏슈(ゲイルフラッシュ)	빛의 정령의 힘을 빌어 성스러운 빛으로 적을 공격	광
메테오폴(メテオフォール)	땅의 정령의 힘을 빌어 운석을 낙하시켜 적을 공격	지
슬로에네미(スローエネミー)	적의 움직임을 느리게 함	
위크에네미(ウィークエネミー)	적의 각종 능력을 저하시킴	

초코

이름	기술내용	속
파샤파샤(パシャパシャ)	물을 만들어내서 적한명을 공격한다	수
메키메키(メキメキ)	지면의 돌을 이용해 적 한줄을 공격한다.	지
휴루루(ヒュルルー)	주변의 적을 날려버린 후 땅으로 던져버린다.	풍
메라메라(メラメラ)	불새를 소환하여 적 한줄을 공격한다.	화
포코포코(ポコポコ)	분신을 만들어내 적 한명을 마구 때린다.	
키라키라(キラキラ)	주변의 적들에게 광선을 쏜다.	광

이기

이름	기술내용	속
주박권(呪縛拳)	적을 마비시킨다.	
퇴마광탄(退魔光弾)	마물을 물리치는 광탄을 쏜다.	
선풍격축(旋風激蹴)	주변의 적들을 공격하는 돌려차기	
유성폭(流星爆)	주위의 적들을 회오리에 가둔 뒤 땅에 던져버린다.	
귀신유영파(鬼神流影破)	앞으로 돌진하면서 적을 공격한다.	
멸장열파(滅掌烈破)	적의 무기를 부수어 버린다	
라마다진권(ラマダ眞拳)	매턴 데미지를 주는 공격을 한다.	

포코

이름	기술내용	속
싸움의 작은북(戦の小太鼓)	북을 쳐서 전의를 높인다.	
사자의 큰북(荒獅子太鼓)	큰북에서 적을 관통하는 광선을 발사한다.	
기합나팔(気合いラッパ)	적 한명에게 나팔을 불어 공격한다.	
비틀비틀나팔(へろへろラッパ)	다수의 적에게 나팔을 불어 공격한다.	
회복의하프(いやしの竪琴)	하프를 연주하여 HP를 회복한다.	
빠름의 오카리나(韋駄天のオカリナ)	오카리나를 불어 민첩성을 높인다.	
오케스트라히트(オーケストラヒット)	오케스트라의 웅장함으로 적을 공격한다.	

토슈

이름	기술내용	속
앵화뢰폭참(桜花雷爆斬)	불꽃을 휘날리며 적을 베어버린다.	
주박검(呪縛剣)	적을 마비시킨다.	
진공참(真空斬)	한칸 떨어진 적을 검기로 벤다.	
호영참(虎影斬)	호랑이처럼 적에게 달려들어 적을 벤다.	
도파참(刀破斬)	적의 무기를 부수어 버린다.	
귀심법(鬼心法)	적에게 받은 데미지를 용아검으로 되돌린다.	
용아검(龍牙剣)	귀심법으로 모은 데미지를 적에게 준다.	
문차베기(紋次斬り)	적의 모든 능력을 낮춘다.	

지크벡

이름	기술내용	속
행복광선(しあわせ光線)	멀리서 적을 빔으로 공격한다.	

고겐

이름	기술내용	속
드림노크(ドリームノック)	적을 잠재움.	
텔레포트(テレポート)	방해물을 뜯고 이동함	

슈우

이름	기술내용	속
훔치다(盗む)	적의 아이템이나 돈을 훔친다.	풍
스케이프고트(スケープゴート)	우리편의 데미지를 대신 당함	풍
시한폭탄(時限爆弾)	시간내에 폭팔하는 폭탄을 장치한다.	풍
난사(乱れ撃ち)	주위의 적에게 총을 난사한다.	풍

그루가

이름	기술내용	속
그루가차지(グルガチャージ)	힘을 모아 한번에 공격한다.	광
그루가태클(グルガタックル)	적을 힘껏 밀어 날려버린다.	광
로링소배트(ローリングソバット)	주변의 적을 공격하는 돌려차기	광
그루가스페셜(グルガスペシャル)	적을 던져버린다.	광

리자

이름	기술내용	속
조사하다(調べる)	적의 능력을 조사한다. 촌가라에게서 확인할 수 있다.	지
허리케인어택(ハリケーンアタック)	주변의 적을 공격하는 쓸모없는 공격	지
라비슈(ラヴィッシュ)	적 몬스터를 동료로 만든다.	지

사니아

이름	기술내용	속
셔플샷(シャッフルショット)	적에게 어둠의 카드를 날려 공격한다.	암
익스크레이트(イクスクレイト)	자신의 데미지를 적에게 똑같이 입게 한다.	암
랜덤다이스(ランダムダイス)	주사위를 던져 나온 수에 따라 적을 공격	암
트랜스퍼(ドランスファー)	자신의 행동을 다른 캐릭터에게 넘겨준다.	암
다크데스트랙터(ダークデストラクタ)	암흑의 힘으로 적을 공격한다.	암

공통기술

공격기술

이름	기술내용	속
익스트럭트(エクストラクト)	기를 모아 한번에 방출하여 주변의 적을 공격	수
자폭(自爆)	자신을 희생하여 주변의 적을 공격	지
내려찍기(振り下ろし)	음속의 칼날로 떨어진곳의 적을 공격	풍
폭렬수리검(爆裂手裏剣)	주변에 수리검을 던져 공격	화
풍뢰파(風雷破)	풍신과 뇌신의 초강렬 합체기술	
촌가라의폭격(チョンガラの爆撃)	촌가라가 나타나 적을 공격	광

공격마법

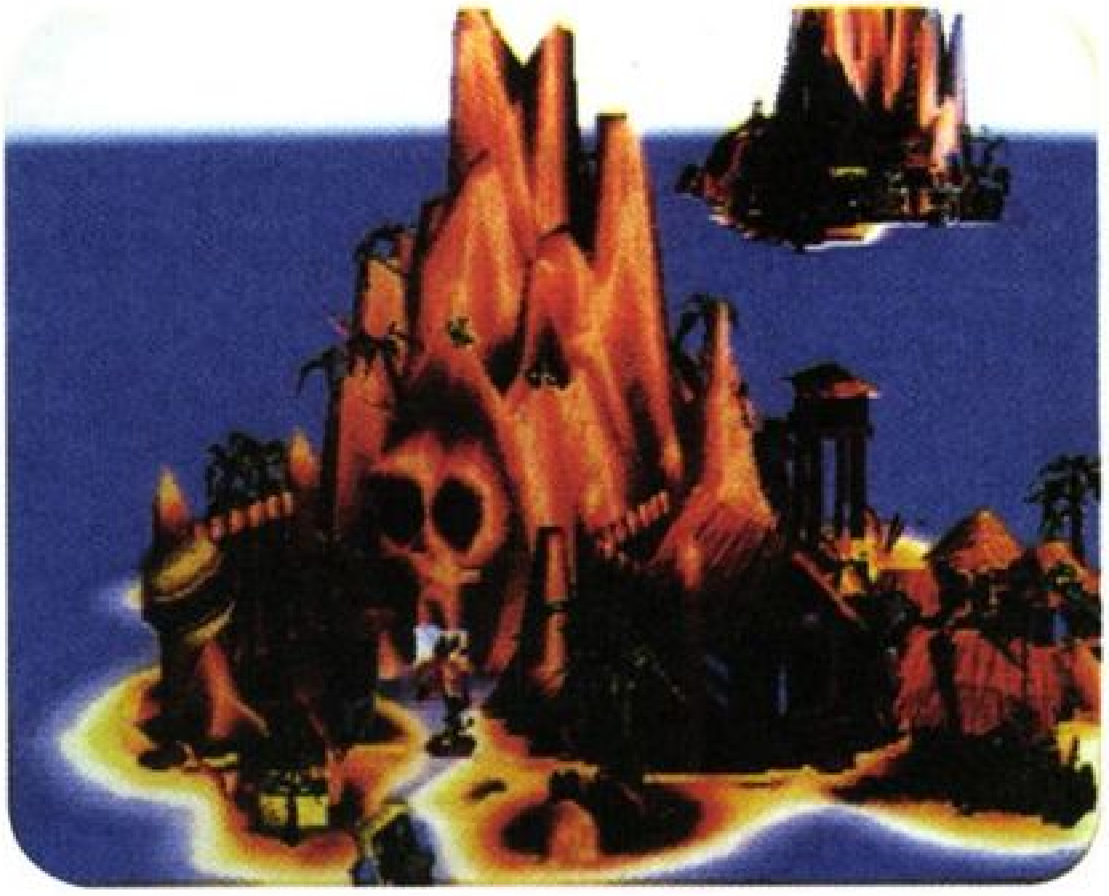
이름	기술내용	속
화이어스톰(ファイアーストーム)	끓어오르는 불로 적을 태워버림	화
엑스프로전(エクスプロージョン)	적의 머리 위에서 대폭발을 일으킴	화
다이아몬드더스트(ダイアモンドダスト)	공기중의 수분을 얼음의 결정으로 만들어 공격	수
브리자드(ブリザード)	얼어붙는 눈보라로 적을 공격	수
선더스톰(サンダストーム)	하늘로부터 내려찍는 번개에 의한 공격	풍
윈드스랫셔(ウインドストーム)	갑옷도 찢어버린다는 바람의 마법	풍
토르네이도(トルネード)	무서운 회오리바람이 적들을 빨아올림	풍
어스퀘이크(アースクエイク)	땅의 깊은 곳에서 밀려나오는 바위가 적을 공격	지
매드스톰(マッドストーム)	땅이나 작은 돌의 폭풍이 적을 공격	지
슈퍼노바(スーパーノヴァ)	강렬한 섬광이 모든 물질을 소멸시킴	광
하늘의재판(天の裁き)	하늘에서 심판의 빛이 내려옴	광
화이어브레스(ファイアーブレス)	불의 입김으로 적을 태움, 마력 저하	화
콜드브레스(コールドブレス)	얼어붙는 입김으로 적을 얼림, 민첩성 저하	수
썬더브레스(サンダブレス)	번개의 입김으로 적을 공격, 공격력 저하.	풍
애시드브레스(アシッドブレス)	산성의 입김으로 적을 공격, 방어력 저하	지
다크브레스(ダークブレス)	어둠의 입김으로 적을 공격	암
호리브레스(ホーリブレス)	신성한 입김으로 적을 공격	광
포이즌브레스(ポイズンブレス)	독성 입김으로 적을 공격, 독에 걸림	암
메즈마라이즈브레스(メズマライズブレス)	적을 잠재워버리는 강렬한 입김	암
슬리프윈드(スリープウインド)	적을 잠재우는 바람공격	암
포이즌윈드(ポイズンウインド)	적에게 독을 걸리게 하는 바람공격	암
페트로윈드(ペトロウインド)	적을 돌로 만드는 바람공격	암
파라라이즈윈드(パラライズウインド)	적을 마비시키는 바람공격	
컨퓨전(コンフュージョン)	적을 혼란시키는 바람공격	
텐더리쇼크(テンダリーショック)	적을 공포에 떨게하는 공격	
디바이드(ディバイド)	적의 육체를 빼앗는 공격	
마인드바스터(マインドバスター)	적의 정신력을 없애버리는 공격	
로브마인드(ロブマインド)	적의 정신력을 빼앗는 공격	
데스(デス)	적은 한번에 저세상으로 보내는 공격	암

보조마법

이름	기술내용	속
스트라이크파워(ストライクパワー)	근육을 강화하여 공격력을 높임	
파워로즈(パワーロース)	근육을 축소시켜 공격력 저하	
프로텍션(プロテクション)	방어력 일시 증가	
위크니스(ウイークネス)	방어력 일시 감소	
스피드업(スピードアップ)	민첩성 일시 증가	
스피드다운(スピードダウン)	민첩성 일시 감소	
마이트마인드(マイトマインド)	집중력을 높여 마력을 일시 증폭시킴	
디스트럭션(ディストラクション)	집중력을 흐트려 마력을 감소시킴	
리타리에이션(リタリエイション)	반격능력을 일시 증폭	
카운터행(カウンターハング)	반격능력을 일시 감소	
익스펀드레인지(エキスパンドレンジ)	거리감을 좁혀서 이동력 상승	
디트럭트레인지(デトラクトレンジ)	거리감을 넓혀서 이동력 감소	
점핑하이(ジャンピングハイ)	점프력 일시 증가	
점핑로우(ジャンピンクロー)	점프력 일시 감소	
나이스캐치(ナイスキャッチ)	받기능력 일시 증가	화
미스캐치(ミスキャッチ)	받기능력 일시 감소	수
화이어실드(ファイアーシールド)	불에대한 방어력 일시 증가	풍
윈드실드(ウインドシールド)	물에대한 방어력 일시 증가	
그랜드실드(グランドシールド)	바람에대한 방어력 일시 증가	
다크실드(ダークーシールド)	땅에대한 방어력 일시 증가	
매직실드(マジックシールド)	어둠에대한 방어력 일시 증가	
차지(チャージ)	마법공격을 한번 방어	

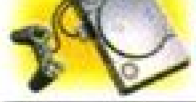
회복마법

이름	기술내용	속
큐어(キュア)	승병의 주문으로 잃어버린 체력을 되살림	
리자렉션(リザレクション)	한번 죽은 동료를 다시 살림	
리프레슈(リフレッシュ)	여러가지 이상상태를 회복	



마리오와 크래쉬의 라이벌전이 시작됐다!

크래쉬 밴디쿠트



장 르	액션	현지 발매일	96년12월 6일
제작사	SCE	현지 가격	4,800엔

크래쉬 밴디쿠트는 슈퍼마리오와 소닉의 장점만을 합성해 놓은 듯한 느낌을 주는 액션 게임이다. 마리오와 나이츠에 버금가는 깜찍한 마스코트 캐릭터 크래쉬가 등장하는 이 게임은 PS 최고의 액션성과 조작의 심플함을 자랑하며 마리오64에 비해 자유도는 조금 떨어지지만 간단한 조작에서 오는 아기자기함과 부드러운 움직임은 마리오 시리즈를 능가한다.

크래쉬의 적들



■식인꽃

보기에도 흉악한 식인 플라워. 이용하지 않으면 앞으로 진행하지 않는 스테이지도 있다. 입이 열릴 때에 재빨리 밟지 않으면 날카로운 이빨에 희생되고 만다.



■거북이

밉지 않은 얼굴을 하고 있지만 역시 적은 적. 밟아버리면 뒤집어진다. 이것을 이용해 튕겨오르지 않으면 클리어할 수 없는 스테이지도 있다.



■네오 콜텍트 박사

보기에도 괴상망측한 얼굴을 하고 있으며 섬 중의 동물들을 세계 전략 병기로 만들기 위해 차례 차례로 세뇌시키고 있다.

크래쉬와 친구들



■크래쉬

타스마니아에서밖에 살지 않는 환상의 동물. 원래는 정신 못차리는 황당한 녀석이였지만 네오 콜텍스 박사의 세뇌에 의해 오히려 제정신이 돌아왔다.



■타우너

크래쉬의 애인으로 크래쉬 대신 콜텍스 박사에게 인질로 끌려갔다. 타우너도 밴디쿠트 종족이지만 겉모습은 사람에 가깝다.



■마법사 아쿠아쿠

아이템 상자 중 아쿠아쿠의 얼굴이 그려져 있는 상자를 부수면 등장한다. 보호막의 능력이 있어서 밴디쿠트가 적과 부딪혔을 때 한 번 보호해 준다. 아쿠아쿠를 두개 얻으면 두번 보호받을 수 있으며 세 개 얻으면 잠시동안 무적이 된다. 또, 어두운 던전 스테이지에서는 몸으로 빛을 내서 주위를 밝게 해준다

■돼지 HOG

HOG WILD 등의 스테이지에서 등장하는 친구이다. 뚱뚱한 몸집으로 꽥꽥 소리를 내며 엄청난 속도로 달린다. HOG이 등장하는 스테이지에서 밴티쿠트의 목숨은 HOG에게 달려있다!?

크래쉬의 액션

■달리기

조이패드의 방향 버튼으로 조작한다. 일반적인 액션게임에는 걷기와 달리기가 있는 반면에 이 게임은 방향키로 캐릭터를 움직이면 달리는 동작이 나온다. 상당히 미세한 움직임까지 연출이 가능하므로 주의해서 조작하자.

■점프

X 버튼을 누르면 뛰어오른다. 타 액션 게임은 점프 버튼을 누르는 시간에 따라 점프의 높이를 조절을 할 수 있지만 이 게임은 점프 높이의 조절이 불가능하다. 따라서 점프 후 착지 지점의 포착 등에 더욱 신중을 기해야 한다.

■스핀

○또는 □버튼을 누르면 몸을 옆으로 2회전한다. 아이템 상자 등을 부술 때 사용하며 적과 부딪히면 적을 없앨 수 있다. 회전시 캐릭터를 움직일 수 있으니 캐릭터를 움직여가며 적을 공격하자. 또한 회전하면서 움직이면 평상시보다 빨리 움직이는 대쉬의 효과도 있으므로 적절히 이용하자.

＊ 아이템 가까이에서 스핀을 사용하면 아이템이 모두 날아가버리므로 주의하자.

■점프 후 스핀

포물선을 그리며 날아가는 보통의 점프와는 달리 점프 중에 스핀 버튼을 누르면 날카로운 각도로 떨어진다. 점프 후 착지 지점을 맞출 때나 빨리 착지할 때 사용하자. 또 회전하며 떨어질 때 공격의 판정이 있는데 식인꽃 등을 공격할 때 스핀공격보다 더욱 효과적이다.

■점프 후 밟기

슈퍼마리오처럼 점프 후 적을 밟아서 공격할 수 있다. 밟지 않고는 죽일 수 없는 적도 있으며 적을 밟는 순간에 점프 버튼을 누르면 높이 점프할 수 있는데 이 방법을 사용하지 않으면 클리어하지 못하는 스테이지도 있다. 또 아이템 상자를 부술 때도 점프 후 밟기가 이용된다.

아이템

아이템 종류

■사과

공중에 떠있는 것도 있고 상자를 부수면 나오는 경우도 있다. 100개를 얻으면 1UP이 된다.

■1UP 아이템

얻으면 1UP이 된다. 공중에 떠 있는 것도 있고 상자에 들어있는 것도 있다. 돌아다니다 보면 1UP이 무수히 많은 곳도 있다는데…

■타우너의 얼굴

특정한 물음표 상자를 부수면 얻을 수 있다. 이 아이템을 세개 얻으면 보너스 스테이지로 가게 되고 그 스테이지를 클리어하면 메모리카드에 세이브할 수 있다.

■브리오 박사의 얼굴

역시 특정한 ?상자를 부수면 얻을 수 있다. 세개 얻으면 또다른 보너스 스테이지로 갈 수 있는데 타우너의 보너스 스테이지와는 달리 난이도가 높다.

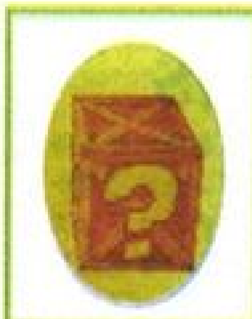
상자의 종류

■보통 상자



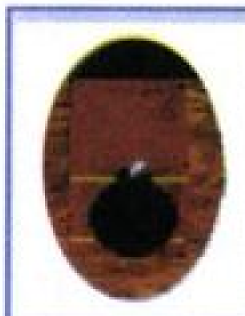
사과 아이템이 들어있다. 한개가 들어있는 것도 있고 여러개가 들어있는 것도 있다. 화살표 상자 위에 있는 것에는 사과가 여러개 들어있으므로 꼭 얻도록 하자.

■?상자



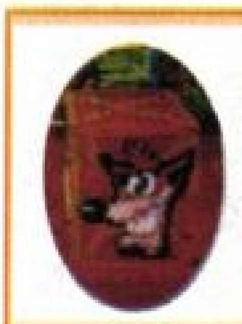
무엇이 들어있을지 모른다. 사과가 들어있을 수도 있고 또다른 아이템이 들어있을 수도 있다.

■폭탄 상자



폭탄 그림 또는 TNT라고 써있는 상자이다. 점프 후 밟았을 경우는 3초 후 폭파된다. 스핀공격으로 부딪혔을 경우는 부딪히면 즉각 폭발하므로 주의하도록 한다.

■크래쉬 상자



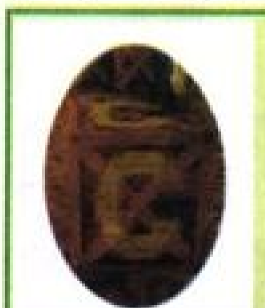
1UP 아이템이 들어있다. 이 게임은 조그마한 실수로도 죽을 수 있으므로 이 아이템은 지나치지 말고 꼭 얻도록 하자.

■아쿠아쿠 상자



아쿠아쿠라는 이름의 마법사 얼굴이 그려져 있다. 이 상자를 부수면 아쿠아쿠가 나타나 주인공을 위험에서 보호해 준다. 3개를 연속으로 얻으면 크래쉬가 무적이 되므로 놓치지 말자.

■체크 포인트 상자



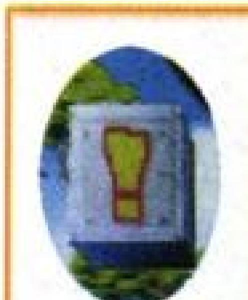
이 상자를 부수면 그 후 실수로 죽었을 경우에 그 스테이지의 처음부터 시작하는 것이 아니라 이 상자의 위치부터 새로 시작하게 된다. 단, 그 스테이지를 완전히 빠져나간 후 다시 돌아오면 체크 포인트는 무효가 된다.

■화살표 상자



밟았을 경우 부숴지지 않고 덤블링 역할을 한다. 화살표 쪽을 잘 살펴보면 아이템이 숨겨져 있는 경우도 있다.

■!상자



이 상자를 밟거나 스핀 공격으로 때리면 흰 선으로 그려진 모양에 상자가 생기며 갈 수 없었던 곳이나 숨겨졌던 아이템을 찾을 수 있다.

스테이지별 공략

첫번째 섬
1스테이지: N.SANITYBEACH



자! 모험의 시작이다



아쿠아쿠를 얻었다



두 갈래로 나뉘어진 길



오른쪽으로 가면 지나갈 수 없는 곳이 나오지만 !상자를 때리면 다리가 생긴다



왼쪽은 평이한 길이다

2스테이지: JUNGLE BOLLERS



화살표 위로 점프해서 다량의 사과들을 얻는다



타우너의 얼굴을 얻었다



타우너의 얼굴을 3개 얻으면 보너스 스테이지로 간다

3스테이지: THE GREAT GATE



화살표 상자를 밟을 때 점프 버튼을 누르면 더욱 높이 점프할 수 있다



상자 두개를 연속으로 밟으며 점프하면 보너스를 얻을 수 있다



세로로 되어있는 발판 아래에서 점프 스핀을 사용하면 발판을 밟을 수 있게 된다



방패를 들고있는 적은 밟은 후 공격한다

4스테이지 : BOULDERS



점프 스핀과 스핀 대쉬를 적절히 사용하라

5스테이지 : UPSTREAM



식인 꽃이 입을 벌렸을 때 재빨리 밟고 지나간다



움직이는 잎을 밟고 뛸 때는 잎끼리 최대한 가까워지기 직전에 점프한다

6스테이지 : PAPUPAPU 보스



봉을 돌릴 때 점프해서 피한 후



봉을 내리칠 때 재빨리 점프해서 밟는다

7스테이지 : BOLLING STONES



바로 앞의 돌들은 좌우 양쪽에 있고 멀리 있는 돌들은 가운데 쪽에 있을 때 점프한다

8스테이지: HOG WILD



돼지 HOG을 타기 전에 씨익 웃는 크래쉬



장애물을 뛰어넘은 후 또다른 장애물을 주의한다

9스테이지: NATIVE FORTRESS



이 위치에서 점프 후 스핀을 하면 발판이 생긴다



불꽃이 사라졌을 때 밟으면 높이 점프할 수 있다

두번째 섬

10스테이지: UP THE CREEK



식인 꽃 위에서 오래 있으면 식인꽃에게 잡아먹힌다

11스테이지: RIPPER ROO 보스



펄쩍펄쩍 뛰어다니는 리퍼



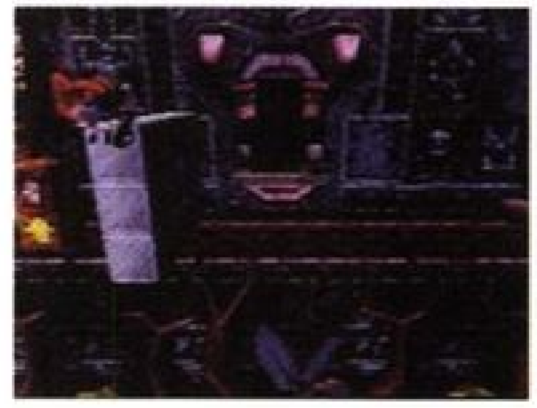
리퍼가 뛰어올 위치를 예측한 후 폭탄상자를 밟아서 물리친다





리퍼가 움직이는 패턴

12스테이지: THE LOST CITY



화면 앞쪽으로 점프해서 뒤로 넘어가면 아이템을 얻을 수 있다



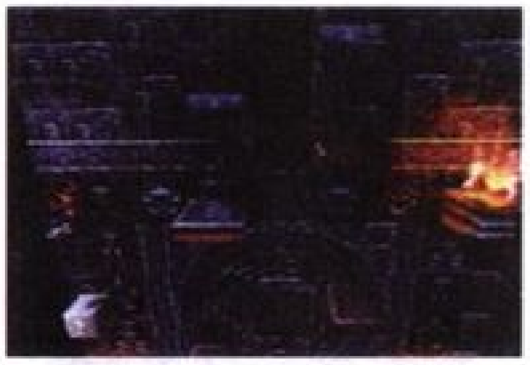
화면 안쪽으로 들어가서 아이템을 얻을 수도 있다



돌기둥이 나오는 순서를 잘 기억해서 지나간다



발판이 규칙적으로 나타났다가 사라지기 때문에 쉬지않고 연속으로 점프해서 올라간다



이 위치로 떨어져서 !상자를 밟는다



이 위치에서 최대한 멀리 점프해서 발판을 밟은 후 재빨리 점프하면 두번의 점프로 건널 수 있다

13스테이지: TEMPLE BUINS



양쪽에서 찌르는 창을 조심하자



올라갔다 내려가는 돌기둥을 밟고 점프할 때는 건너갈 돌기둥은 아래에 있고 타고 있는 돌기둥은 최대로 높이 있을 때 점프한다



불길이 사라지는 순간에 재빨리 건너간다



나타났다 사라지는 돌기둥을 건널 때에는 어느 부분에서 나타나고 어느 부분에서 사라지는지 잘 살펴본 후 건너간다

14스테이지: ROAD TO NOWHERE



황토색 발판은 안전한 발판이고 갈색 발판은 썩은 발판이다



멀리 보이는 개는 무적이므로 왼쪽 끝으로 가서 유인한 후 재빨리 오른쪽으로 점프하는 방법으로 피한다

15스테이지: BOULDER DASH



움직이는 기둥을 발판삼아 건너가야 하므로 점프 후 발판의 위치를 재빨리 찾아야 한다



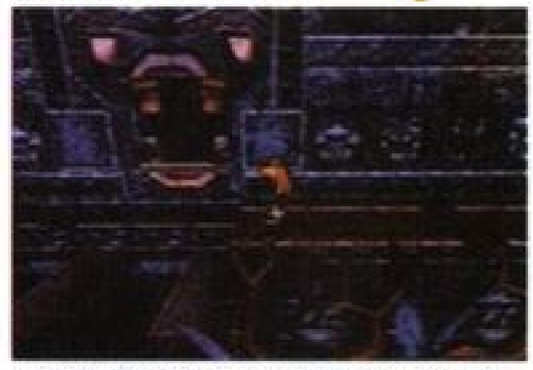
장애물에 부딪히면 크래쉬의 달리는 속도가 느려지므로 장애물의 위치를 기억한 후 실수없이 피해간다

16스테이지: WHOLE HOG



덤블링을 밟고 점프한다. 앞에 보이는 물체가 덤블링이다

17스테이지: SUNSET VISTA



1,3,5번째의 발판이 동시에 나타나고 2,4,6번째의 발판이 동시에 사라진다. 급하게 행동하지 말고 1,2,3...의 순서로 차분히 지나가자!



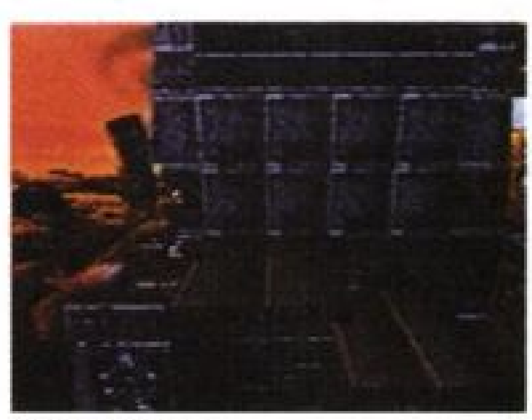
이 발판은 밟으면 사라지므로 재빨리 오른쪽으로 점프한다



기둥과 발판이 규칙적인 순서로 나타났다 사라진다. 기둥과 발판이 같이 나왔다가 기둥만 사라지는 순간에 재빨리 점프한다



이 위치에서 적을 밟고 점프하면 위에 있는 !상자를 때릴 수 있다. !상자를 때리면 화면 안쪽의 흰 선이 상자로 변하고 아이템을 얻을 수 있다

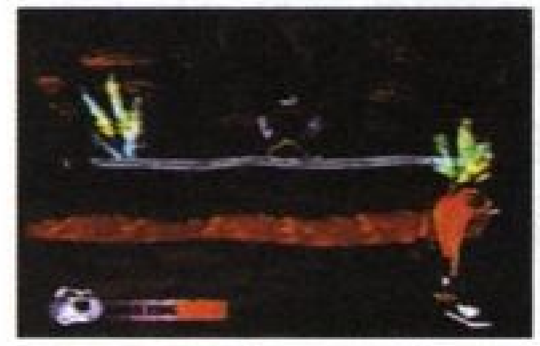


이 순간에 건너간다

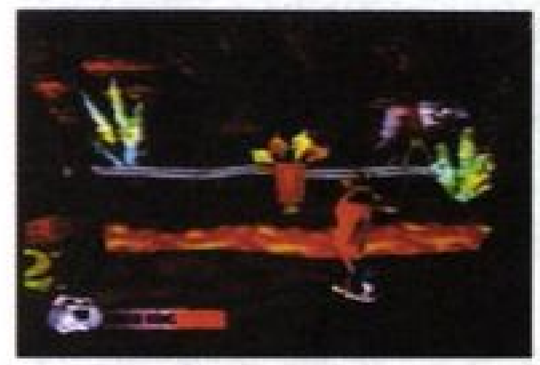
18스테이지: KOALA KONG 보스



한쪽 끝에 서있다가 콩이 돌을 던지면 반대쪽으로 피하는 방법으로 돌을 피한다



콩이 낑낑거리며 들고와서 던지는 돌을 스핀으로 때리면 콩에게 공격할 수 있다



폭탄상자와 돌이 동시에 날아올 때는 폭탄상자쪽에 서서 돌을 던지도록 유인한 후 폭탄이 터지기 직전에 반대쪽으로 피한다

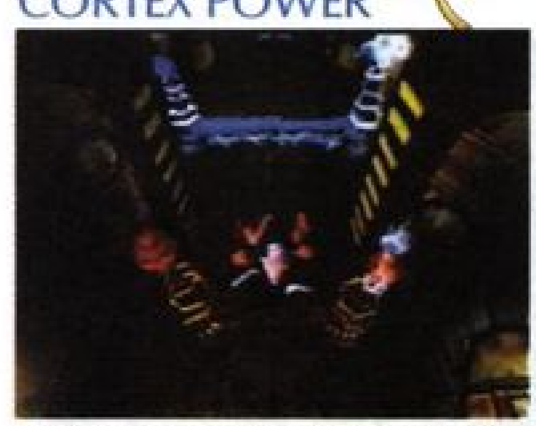
세번째 섬

19스테이지: HEAVY MACHINERY



왼쪽에 보이는 장애물은 스핀으로 없앨 수 있다

20스테이지: CORTEX POWER



전기가 흐르지 않을 때 점프해서 통과한다. 붉은 감전기는 몸에 닿으면 안된다


두갈래로 길이 나뉘어져 있다


오른쪽으로 갔을 경우


다시 오른쪽으로 가서 !상자를 때린다


이번엔 왼쪽이다


왼쪽으로 가면 이 곳이 나온다. 움직이는 발판이 이 위치로 4번째 움직였을 때 점프해서 지나가면 된다


!상자를 때리지 못했다면 가운데 있는 상자를 발판삼아 건너간다

21스테이지: GENERATOR ROOM


네오 콜텍스 박사의 얼굴이 모니터를 통해 보인다


발판을 밟고 !상자를 때려야 한다


커다란 발판이 떨어지기 전에 재빨리 아이템들을 얻은 후 돌아온다


움직이는 발판이 붉은 감전기 아래로 지나갈 때는 점프해서 피한 후 다시 발판을 밟는다

22스테이지: TOXIC WASTE


굴러오는 드럼통을 점프로 피하며 전진한다


바닥에 튕기며 오는 드럼통을 피할 때는 드럼통이 공중에 뜨는 위치를 기억한 후 그 위치로 가서 피한다

23스테이지: PINSTRIPE

보스


기관총을 난사하는 핀과 엄폐물 뒤에 숨어있는 크래쉬


핀이 좌우로 이동할 때는 무방비 상태이다. 이때가 공격 찬스!


구석에서 총을 쏘다가 공중으로 두어방 쏠 때가 무방비 상태이다


나무판 위에 올라가서 탄알을 채울 때 공격하라

24스테이지: THE HIGH ROAD


오른쪽, 왼쪽으로 떨어지면 죽음이다


거북이가 이 위치에 왔을 때 밟아서 뒤집어지게 만든다


거북이를 밟는 순간에 점프 버튼을 누르면 엄청나게 멀리 점프하는 것도 가능하다


이런 식으로 점프해서 개를 피한다

25스테이지: SLIPPERY CLIMB


철망 사이에서 나오는 손은 밟으면 된다


나타났다 사라지는 계단. 이 상태에서는 밟고 지나갈 수 있다


이 상태가 되면 아래로 미끌어진다


새를 밟고 점프해서 건너간다


오른쪽 발판은 왼쪽으로 돌아가고 왼쪽의 발판은 잠시동안 멈춰있을 때가 있는데 이 때 점프한다



이 아이템을 모으면 보너스 스테이지로 갈 수 있다


브리오박사의 얼굴을 세게 모으면 이러한 보너스 스테이지로 간다

26스테이지: LIGHT OUT


아쿠아쿠 상자를 부순 후 아쿠아쿠를 얻으면 화면이 밝아진다


아쿠아쿠의 밝기가 약해지면 또다른 아쿠아쿠를 얻어야 한다


움직이는 발판을 건너갈 때 이렇게 양쪽의 발판을 이용할 수 있다


아쿠아쿠의 밝기가 사라지면 이렇게 된다

27스테이지: FUMBLING IN THE DARK


무시무시한 칼날이 좌우로 움직인다


칼날이 사라지는 순간에 재빨리 건너간다


거미를 밟고 점프해서 건너간다

28스테이지: JAWS OF DARKNESS


오른쪽 앞으로 점프한 다음 가운데 있는 고정 발판으로 점프한다


발판이 아래로 떨어지기 전에 거미 위로 점프한다

29스테이지: CASTLE MACHINERY


이 위치에서 점프하지 않으면 뜨거운 파이프와 부딪히게 된다


오른쪽으로 길게 점프한다


발판을 타고 올라가다가 화면 안쪽으로 점프한다


여기서 왼쪽으로 떨어지면 길이 나온다



덤블링에서 점프 버튼을 누르면 더욱 많은 사과를 얻을 수 있다



아이템 상자와 보너스의 난무

30스테이지: NITRUS BRIO 보스


초록색 플라스크에서 나오는 슬라임을 점프 스핀으로 공격하면 브리오 박사의 생명력을 줄일 수 있다


붉은 플라스크는 폭탄이므로 피하자


브리오 박사의 몸에 닿으면 폭발한다


브리오 박사가 약품을 먹고 괴물이 되었다


바위를 밟고 올라가서 점프한 후 스핀으로 머리를 공격한다

31스테이지: THE LAB


전기가 두번째 흐를 때 !상자를 때리고 건너가자


폭탄상자를 터뜨리지 않도록 주의해서 지나간다


전기인간의 몸에 전기가 흐르지 않으며 다가올 때 공격한다


폭탄상자 가운데에 !상자가 숨겨져 있다. 폭탄상자를 밟아서 시한폭탄으로 만든 후 재빨리 피한다

32스테이지: THE GREAT HALL


바로 앞에 도착점이 있다

33스테이지: DR.NEO CORTEX 보스


붉은 광선을 피하라


파랑색 광선은 지그재그로 움직이므로 먼저 오른쪽의 광선을 피한 후 왼쪽의 광선을 피한다


광선 난무. 초록색 광선을 스핀으로 때린다

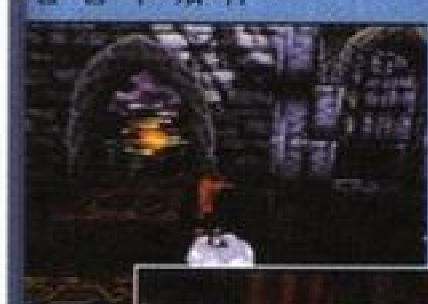
네오 콜텍스 박사를 물리쳤다!


감동의 엔딩이!

■두번째 엔딩 보는 방법

각 스테이지를 클리어할 때 모든 상자와 아이템을 얻으면 스테이지별로 하나씩 보석이 생긴다.

이 보석들을 모두 모으면 'THE GREAT HALL' 스테이지에 보석으로 길이 만들어 지는데 이 길을 따라가면 또다른 엔딩을 볼 수 있다.


이 위치에 움직이는 발판보석이 생긴다


다이아몬드로드


타우너가 기다리고 있다


감동의 엔딩2

■크래쉬의 재미있는 행동

크래쉬를 조작하지 않고 가만히 두면 혼자서 재미있는 행동을 한다


어디선가 사과를 꺼내서


받아먹으려고 위로 던진다


음.. 내가 무슨 짓을 했더라?' 사과 던진 것을 잊은 크래쉬


철퍼덕! 자신이 던진 사과에 맞은 크래쉬

소프트 발매 리스트

同 : 국내 동시 발매 게임
N : 새롭게 출시타이틀에 올라온 게임
★ : 챔프 기대작 표시
게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

'96년 12월 발매 소프트

기종		발매일	게임명	회사명	가 격
SFC	★	12/ 6	SFC 드래곤 퀘스트 Ⅲ	에닉스	8,700엔
SFC		12/20	스트리트 파이터 ZERO2	캡콤	7,800엔
SFC		12/20	피노키오	캡콤	7,500엔
SFC		12/20	봄버맨 비더맨	허드슨	5,980엔
SFC		12/20	Cu-On-Pa SFC	T&E 소프트	6,800엔
SFC		12/예정	G.O.D	이미지니어	7,980엔
SFC		12/예정	드래곤 나이트4	반프레스토	7,980엔
PS		12/ 3	레이지 레이서	남코	5,800엔
PS		12/ 6	슈퍼 퍼즐 파이터 Ⅱ X	캡콤	5,800엔
PS		12/ 6	퍼스트 퀸4	오 소프트웨어	5,800엔
PS		12/ 6	엑스트라 브라이트	아스키	5,800엔
PS		12/ 6	오라클의 보석	선소프트	5,980엔
PS		12/ 9	크래쉬 밴디쿠트	SCE	4,800엔
PS		12/ 9	DEPTH	SCE	4,800엔
PS		12/ 9	파라파라파	SCE	4,800엔
PS		12/13	헤븐즈 게이트	아트라스	5,800엔
PS		12/13	다라이어스 외전	백	5,800엔
PS		12/13	스피드 킹	코나미	5,800엔
PS	★	12/13	신 슈퍼 로봇대전	반프레스토	6,800엔
PS		12/13	트루 러브스토리	아스키	5,800엔
PS		12/17	록맨8 메탈 히어로즈	캡콤	5,800엔
PS		12/20	리얼바우트 아랑전설	SNK	5,800엔
PS		12/20	와일드 암즈	SCE	5,800엔
PS		12/20	가레오스	아트라스	5,800엔
PS		12/20	레벨 어설트2	BBS	6,800엔
PS		12/20	공포신문	유타카	5,800엔
PS		12/20	앨리스 인 사이버랜드	그렘스	5,800엔
PS		12/20	라이트닝 레전드	코나미	5,800엔
PS		12/20	실황 오사베리 파로디우스	코나미	4,800엔
PS		12/20	M	넥서스인터럭트	5,800엔
PS		12/20	소울 에지	남코	5,800엔
PS		12/20	남코 조이스틱+소울 에지 한정판	남코	9,800엔
PS		12/20	마법소녀 프리티새미	파이오니아LDC	6,800엔
PS		12/27	대항해시대2	코에이	6,800엔
PS		12/상순	란마1/2 배틀 르네상스	소학관	6,800엔
PS		12/예정	드래곤 나이트4	반프레스토	6,800엔
PS		12/예정	클락 타워2	휴먼	미 정
PS		12/예정	포뮬라1	SCEI	5,800엔
PS		12/예정	다이하드 트릴로지	E.A.빅터	미 정
PS		12/예정	프라이멀 레이지	타임워너 인터랙티브	5,800엔

기종		발매일	게임명	회사명	가 격
SS		12/ 6	슈퍼 퍼즐 파이터 Ⅱ X	캡콤	5,800엔
SS		12/ 6	황룡삼국연의	엑싱 엔터테인먼트	5,800엔
SS		12/13	펑키 판타지	요시모토흥업	5,800엔
SS		12/13	에너미 제로	와프	6,800엔
SS		12/13	멀티렌서-은하소녀경찰2086-	이미지니어	5,800엔
SS		12/13	택틱스 오거	리버힐 소프트	5,800엔
SS		12/13	디스크 월드	미디어 엔터테인먼트	5,800엔
SS		12/13	실황 오사베리 파로디우스	코나미	4,800엔
SS		12/13	스페이스 인베이더	타이토	3,980엔
SS		12/20	3D 베이스볼 더 메이저	BMG 빅터	5,800엔
SS		12/20	샤이닝 더 홀리아크	소닉	5,800엔
SS		12/20	에어즈 어드벤처	게임 스튜디오	5,800엔
SS		12/22	인조인간 하카이더	세가	6,800엔
SS		12/27	은하 아가씨전설 유나 리믹스	허드슨	6,800엔
SS		12/27	수호전 -천명의 맹세	코에이	5,800엔
SS		12/27	더 킹 오브 파이터즈'96(한정 KOF 더블 팩)	SNK	9,800엔
SS	★	12/27	더 킹 오브 파이터즈'96	SNK	5,800엔
SS		12/27	더 킹 오브 파이터즈'96(램 동봉)	SNK	7,800엔
SS		12/상순	기동전사 건담 외전 Ⅱ	반다이	4,800엔
SS		12/중순	크리티컴	빅 동해	5,800엔
SS		12/예정	매직 카페트	E.A.빅터	5,800엔
SS		12/예정	스트리트 레이서 엑스트라	UBI 소프트	5,800엔
SS		12/예정	게게게 귀태랑	반다이	6,800엔
SS		12/예정	괴도 세인트 텔	토미	6,800엔
SS		12/예정	둠	소프트뱅크	5,800엔
SS		12/예정	다이 하드 트릴로지	FOX 인터랙티브	5,800엔
SS		12/예정	테라 판타스티카	세가	5,800엔
N64		12/14	마리오 카트64	닌텐도	9,800엔
N64		12/20	실황 J리그 퍼펙트 스트라이커	코나미	미 정
N64		12/예정	초공간나이트 프로야구 킹	이미지니어	9,980엔
N64		12/예정	블레이드 앤드 배럴	켐코	미 정
N64		12/예정	카비의 에어라이드	닌텐도	9,800엔
N64		12/예정	바기부기	닌텐도	9,800엔
N64		12/예정	클라이머	닌텐도	9,800엔
N64		12/예정	골프(가칭)	닌텐도	9,800엔
N64		12/예정	F-ZERO64	닌텐도	9,800엔
N64		12/예정	요시 아일랜드64	닌텐도	9,800엔
NEOGEO CD	★	12/예정	사무라이 스피리츠 아마쿠사 강림	SNK	8,800엔



기대의 신작 『SFC 드래곤 퀘스트 Ⅲ』가 드디어 등장! 가격은 8,700엔으로 거의 N64 타이틀과 비슷하지만 그래도 할만 할거야! 그외에도 PS 『신 슈퍼 로봇대전』과 SS 『에너미 제로』, N64 『마리오 카트64』 등 굉장한 겨울 방학이 될거야!

이달의 구입 추천작 BEST 5

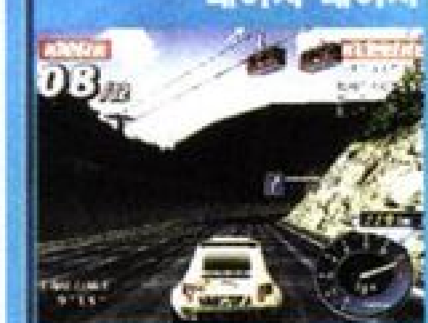
SFC — SFC 드래곤 퀘스트 Ⅲ



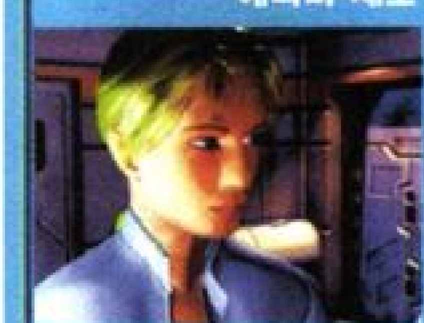
PS — 신 슈퍼 로봇대전



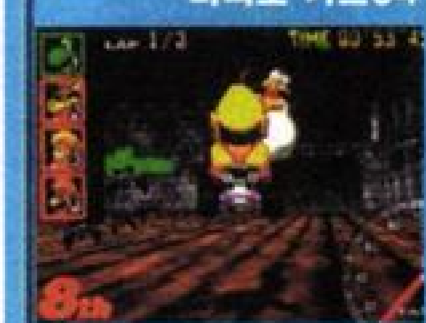
PS — 레이지 레이서



SS — 에너미 제로



N64 — 마리오 카트64



'97년 1월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가격
PS	1/10	레이싱 루비	새미	5,800엔
PS	1/10	루팡3세 카리오스트로의 성	아스믹	6,800엔
PS	1/10	로드런너 엑스트라	파트라	4,800엔
PS	★ 1/31	파이널 판타지Ⅶ	스퀘어	6,800엔
PS	1/예정	건쉽	미디어퀘스트	5,800엔
PS	1/예정	탑건	미디어퀘스트	5,800엔
PS	1/예정	드래곤 하트	어클레임 저팬	5,800엔
PS	1/예정	삼국지 공명전	코에이	7,800엔
SS	1/10	로드런너 엑스트라	파트라	4,800엔
SS	1/14	천외마경 제 4의 묵시록	허드슨	6,800엔
SS	1/24	툼 레이더스	빅터 소프트	5,800엔
SS	1/중순	록맨8 메탈 히어로즈	캡콤	5,800엔
SS	1/예정	데이토나USA 서키트 에디션	세가	5,800엔
SS	1/예정	드래곤 하트	어클레인 저팬	5,800엔
SS	1/예정	룸 메이트	데이탐 폴리스타	5,800엔

드디어 나오는 『파이널 판타지Ⅶ』. 오래도 기다렸다!
하지만 이에 맞서는 SS의 『천외마경 제 4의 묵시록』. 과연 그 결말은?

'97년 2월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가격
PS	2/14	툼 레이더스	빅터 소프트	5,800엔
PS	2/예정	크론즈 게이트	SME	7,800엔
PS	2/예정	도라에몽2 SOS!	에폭사	5,800엔
PS	2/예정	페다2	야노만	5,800엔
PS	2/예정	스페이스 잼	어클레임 저팬	5,800엔
PS	2/예정	에어 코맨더	반프레스토	미 정
SS	2/예정	중장기병 레이노스2	메사이아	미 정
SS	2/예정	스페이스 잼	어클레임 저팬	5,800엔
SS	2/예정	아이언 블러드	어클레임 저팬	5,800엔
SS	2/예정	에어 코맨더	반프레스토	미 정

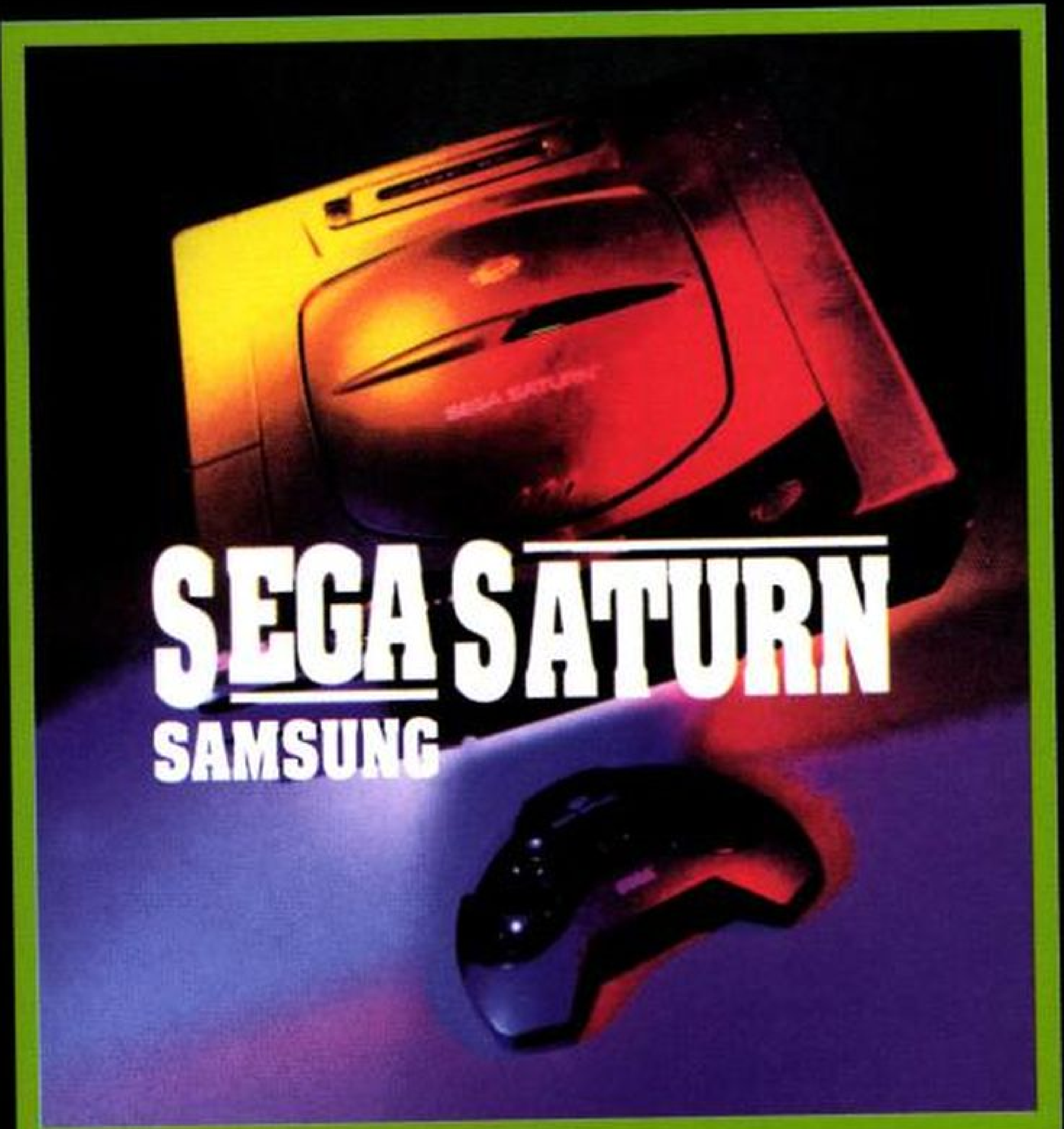
파이널 판타지Ⅶ의 영향으로 대부분의 타이틀이 12월로 앞당겨서인지 2월달도 약간 썰렁하군.
하지만 PS의 『페다2』와 SS의 『중장기병 레이노스2』가 기다려진다.

발매 미정 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가격
PS		부시도 블레이드	스퀘어	미 정
PS		슈퍼 팡 콜렉션	캡콤	5,800엔
PS		MLB 페넌트 레이스	SCEI	5,800엔
PS		판타스텝	자레코	미 정
PS		DEEP SEA ADVENTURE	타카라	6,800엔
PS		아루남의 날개	라이트 스탭	5,800엔
PS		PAL-신견전설	동북신사	6,800엔
PS		사가 프론티어	스퀘어	미 정
PS	★	파이널 판타지 택틱스	스퀘어	5,800엔
PS	N	슈퍼 로보트 슈팅	반프레스토	9,800엔
PS		바이오 하자드2	캡콤	미 정
PS	N	신세기 에반겔리온Ⅱ	유미디어	미 정
PS		바운티 스워드 퍼스트	파이오니아LDC	미 정
PS		타임 크라이시스	남코	미 정
PS		에이스 컴배트2	남코	미 정
PS	N	미드나이트 런	코나미	미 정
PS		삼국무쌍	코에이	미 정
PS		택틱스 오거	아트딩크	5,800엔
PS		드래곤 볼 GT	반다이	미 정
PS		건 바레트	남코	미 정
PS		재버	스퀘어	미 정
PS		건무	반프레스토	미 정
PS		파로워즈	코나미	5,800엔
PS		노엘2	파이오니아LDC	미 정
SS		슈퍼 팡 콜렉션	캡콤	5,800엔
SS		은하영웅전설	덕간서점	미 정
SS		울프 팡SS 공아2001	엑싱 엔터테인먼트	5,800엔
SS		스쿨 팡 -공아외전	데이타이스트	미 정
SS		진설 사무라이 스피리츠 무사도열전	SNK	미 정
SS		기동전사 건담 외전3	반다이	미 정
SS		그랜디아	게임 아츠	미 정
SS		슬레이어즈	카도가와서점	미 정
SS		매직 더 개더링	어클레임 저팬	5,800엔
SS	N	마법학원 루나	게임아츠	미 정
SS	N	페이크 다운	시스템세콤	미 정
SS		카오스 시드	네버랜드	미 정
SS		드래곤 나이트	엘프	미 정
SS		레이맨2	UBI소프트	미 정
SS		GRANDREAD	반프레스토	미 정
SS		현대대전략 스트라이크	시스템 소프트	미 정
SS		퀴바디스2	그램스	6,800엔
SS	N	버그2	세가	미 정
SS		다이나마이트 형사	세가	미 정
SS		소닉 더 파이터즈	세가	미 정
SS	N	루나 이터널 블루	게임 아츠	미 정
SS	N	mr.BONES	세가	미 정
SS		커맨드 앤 컨커	버진 인터랙티즈	미 정
SS		허트 오브 다크니스	세가	6,800엔
SS		시뮬레이션즈	소프트뱅크	미 정
SS		은하 아가씨전설 유나3	허드슨	미 정
SS		마이 드림	일본 크리에이트	미 정
SS		MVP 베이스 볼'96	데이타이스트	미 정
SS		다비 스타리온 새턴	아스키	미 정
SS		버철 파이터3	세가	미 정
N64		미션 임파서블	오션	미 정
N64		모탈 컴배트 트릴로지	윌리엄즈	미 정
N64		프릭크 보이	버진 인터랙티브	미 정
N64		카멜레온 키드	일본 시스템 서플라이	미 정
N64		마더3	할 연구소	미 정
N64		로보테크 크리스탈 드림즈	게임테크	미 정
N64		김전일 소년의 사건부	허드슨	미 정
N64		크루징 USA	레어	미 정
N64		웨인 그레츠키의 3D 하키	타임워너 인터랙티브	미 정
N64		튜록	어클레임	미 정
N64		킬러 인스팅트2	레어	미 정
N64		탑건	스펙트럼 홀로바이트	미 정
N64		다이너마이트 사커	이미지니어	미 정
N64		멀티 레이싱	이미지니어	미 정
N64		베이스 볼(가칭)	코나미	미 정
N64		봄버맨64	허드슨	미 정
N64		도라에몽	에폭사	미 정
N64		고에몽 어드벤처	코나미	미 정
N64		슈퍼 파워리그64	허드슨	미 정
N64	★	슈퍼 마리오RPG2	닌텐도	미 정
N64	★	젤다의 전설64	닌텐도	미 정
N64		크리에이션	소프트 크리에이션	미 정
N64		스타폭스64	닌텐도	9,800엔
N64		둠64	id소프트	미 정
M2		D의 식탁2	와프	미 정
NEOGEO CD		진설 사무라이 스피리츠 무사도 열전	SNK	8,800엔
NEOGEO CD		NEO 액션 게임	허드슨	미 정

차세대 게임 연감

VOL.1



게임챔프

다음호(97, 2월호)에 Vol. 2가 특별부록으로 제공됩니다.

(96, 1월호 ~ 현재까지의 게임연감 수록 부분)

그레이티스트 나인



★ 세가

★ 스포츠(야구)

★ 96년 5월26일

★ 5,800엔

폴리곤과 실사영상을 사용한 본격파 야구게임. 등장하는 선수들은 물론 실명으로 모두 일본 프로야구의 선수들이다. 시점을 네가지로 변환하는 것이 가능하며 특이한 점은 공을 쫓아 다니는 체이스 시점이 존재한다는 점이다. 풍부한 실황중계와 리플레이 가능 또한 게임의 재미를 더해준다.

비법

플레이 중 선수의 얼굴을 볼 수 있다

우선 오픈 게임을 선택하여 대전할 팀을 선택하고 화면에 구단 마크나 나타날 즈음부터 L,R,Y 버튼을 누르고 있는다. 그리고 게임이 플레이 되면 우스깡스럽게 선수의 얼굴이 나타난다.





숨겨진 팀 출현

오픈 게임을 선택하고 플레이 모드를 선택 한 후 팀 선택 화면이 뜰 때까지 L, R, 과 ↓를 동시에 계속 누르고 있는다. 그러면 전 구단에서 랜덤으로 선수가 선발되어 지는 울티매이트와 퍼팩트라는 2개의 팀이 생기게 된다.





야수가 투수가 된다

어떤 모드에서도 가능하므로 우선 게임을 시작한 후 공격시 투수순서가 되면 대타를 낸다. 공격이 끝나면 투수를 타순 1번의 선수와 교체시킨다. 그후 투수를 시키고 싶은 선수와 투수를 포지션 체인지하면 된다.

페블비치 골프링크



★세가
★스포츠(골프)
★95년 2월24일
★6,800엔
★4인 동시 플레이 가능

세계적으로 유명한 페블비치 골프 코스를 초일류 골퍼인 크레그 스태들러 와 플레이하는 골프게임. 스태들러을 이기는 것도 목적 중 하나이지만 실사가 들어간 컴퓨터 그래픽 또한 주목! 페블비치 오픈, 토너먼트 외에도 트레이닝과 관전모드가 존재한다.

버철 배구



★이미지니어
★스포츠(배구)
★95년 7월21일
★7,800엔

새턴 최초의 배구 게임. 리얼타임 폴리곤을 사용하여 다양하고 화려한 콤비네이션 플레이와 다이나믹한 움직임이 가능하다. 시점은 공을 쫓는 VR뷰 와 TV뷰 그리고 45도 각도의 톱뷰가 존재하며 게임 중 선수 포메이션도 플레이어 마음대로 설정 가능한 본격파 배구 게임.

실황 파워풀 프로야구 95



★코나미
★스포츠(야구)
★95년 7월28일
★5,800엔

타기종에서 발매되어 인기를 끌었던 소프트의 새턴 버전. 데이터와 시나리오는 다른 버전과 같지만 타기종 소프트에 비하여 2등신 캐릭터의 움직이는 패턴이 증가했고 실황의 패턴 또한 새턴용에 들어서 증가하였다. 캠프 모드에서 연습도 가능하므로 초심자도 안심.

슬램덩크



★반다이
★스포츠(농구)
★96년 8월11일
★6,800엔

엄청난 인기의 원작만화를 바탕으로 한 소프트로 원작의 줄거리 그대로 상대팀과 대전해가는 스토리 모드와 대전 플레이가 가능한 VS 모드가 있다.

작전으로는 공격 7종류, 방어 8종류의 포메이션이 선택 가능하며 모든 캐릭터가 언작 만화와 같으므로 원작을 좋아한다면 만족할만한 내용이다.

블레이징 토네이도(파이 프로외전)



★휴먼
★프스포츠 (레슬링)
★95년 8월25일
★6,800엔

새턴 최초의 프로 레슬링 게임.

다른 기종에서도 발매된 적이 있지만 그래픽과 기술의 다양함은 새턴용이 최고라 할 수 있을 듯. 개성파 8명의 캐릭터 중 하나를 선택하여 플레이가 가능하나 스포츠 게임이라기 보다는 대전 격투액션 게임으로 보아도 될 만큼 박진감 넘치는 경기가 가능하다.

마스터즈



★T&E 소프트
★스포츠(골프)
★95년 9월22일
★5,800엔

원래는 PC에서 대인기였던 소프트로 4대 골프 토너먼트의 하나인 마스터즈를 재현.

스윙의 강약에 의하여 애니메이션도 변화하는 등의 세세한 부분에도 신경을 썼다. 연못등의 화면에도 실사를 이용한 안개 등이 도입되는 등의 32비트기를 완전 활용한 아름다운 그래픽이 자랑거리이다.

킹 오브 복싱



★빅터 엔터테인먼트
★스포츠(권투)
★95년 10월20일
★5,800엔

폴리곤을 사용한 캐릭터가 3D의 링 안에서 활약하는 복싱게임. 메인 이벤트 모드는 30명의 세계 선수들과 대전하는 것이며 자신의 캐릭터를 성장시켜 세계 챔피언을 만드는 모드와 연습 모드, VS 모드가 존재하며 자신이 만든 복서를 10명까지 저장 가능한 것이 특징이다.

세가 인터내셔널 빅토리 골



★세가
★스포츠(축구)
★95년 10월27일
★4,800엔

일본 중심이었던 빅토리 골의 국제판. 조작성과 컴퓨터의 알고리즘이 개량되었으며 수비가 오버 래핑이 가능해지는 등 더욱 강화되었다. 이전과 같이 쉽게 득점을 올리지 못할 정도로 난이도가 상승. 그래픽 또한 보강되었다.

버철 오픈 테니스



★이미지니어
★스포츠(테니스)
★95년 10월27일
★7,800엔

선수 캐릭터는 물론이고 코트까지도 모두 폴리곤으로 제작. 고를 수 있는 캐릭터는 모두 10명으로 각각 특징이 있다. 모드로는 복식으로 4명도 플레이가 가능한 시범경기와 연습이 가능한 트레이닝 모드. 그리고 대회에 출전하는 챔피온쉽 모드가 있다. 챔피온쉽 모드는 초급과 상급이 존재하므로 난이도 조절이 가능.

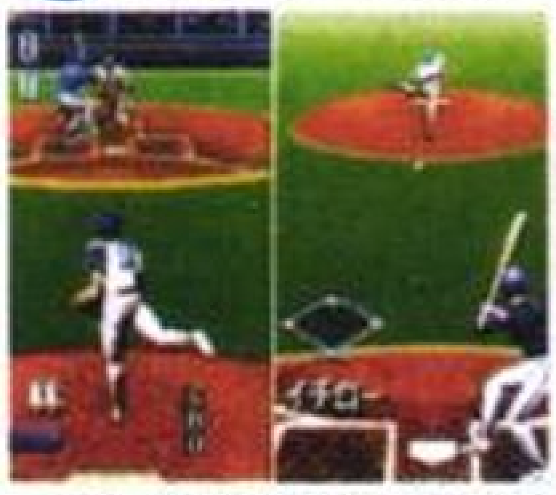
월드시리즈 베이스 볼



★세가
★스포츠(야구)
★96년 11월17일
★5,800엔

메이저 리그에서 활약하는 노모의 인기를 타고 만들어진 소프트. 데이터는 전부 메이저 리그의 것으로 당연히 실황도 영어. 메이저의 선수는 물론 구장도 완벽하게 재현되어 있으므로 이제까지의 야구 소프트와는 다른 감각을 느낄 수 있다.

불타라 프로야구 95



★쟈레코
★스포츠(야구)
★95년 11월22일
★5,800엔

이 소프트는 공식전, 오픈전, 데이터 베이스, 에디트, 등으로 구성되어 있다. 데이터 베이스에는 실제로 사용되는 95 베이스 볼 카드가 수록되어 있어서 선수의 프로필과 성적 등의 데이터를 일목요연하게 알아 볼 수 있다. 심판의 목소리 등도 실제의 심판과 아나운서가 담당한 본격파 야구 게임.

NBA JAM 토너먼트 에디션



★어클레임 저팬
★스포츠(농구)
★95년 12월 1일
★5,800엔

각 기종으로 출시되어 호평을 받았던 어클레임의 농구 게임이 새턴으로 이식된 작품. 내용면에서는 다른 기종의 게임과 같은 형식으로 NBA의 선수들 중 2명을 선택하여 2on2 방식의 게임을 벌이게 된다. 27팀에 신임 팀을 추가하여 28팀 등장.

해트 트릭 히어로S



★타이토
★스포츠(축구)
★95년 12월 8일
★5,800엔

5종류의 슈퍼 슛을 구사할 수 있는 축구 게임. 선수들의 움직임이 좋은 편이며 한때 스포츠 게임의 대명사였던 타이토의 아케이드 성공작을 새턴으로 이식한 작품. 다만 음향면에서 약간 불만족스러웠다는 것이 일반적인 평이다.

더 하이퍼 골프 데빌즈 코스



★빅 동해
★스포츠(골프)
★95년 12월 15일
★5,800엔

4인 동시 플레이가 가능한 골프 시뮬레이션 게임. 플레이어는 골프를 통해 우주 최대의 난공 불락 코스인 「데빌즈 코스」를 공략해야 한다. SFC용으로도 발매되어 인기를 끌었던 게임이며 「데빌즈 오픈」등 6개의 게임 모드와 CPU의 게임을 지켜보는 「관전 모드」가 있다

TAMA



★타임워너 인터렉티브
★액션
★94년 11월 22일
★5,800엔

게임의 무대인 필드를 전후좌우로 기울여서 구슬을 움직이는 특이한 액션게임. 세계를 파괴하려는 悪구슬을 퇴치하기 위하여 주인공 구슬이 숲, 들, 바위산 등의 스테이지를 통과하는 게임. 제한시간안에 가지 않으면 게임오버. 어딘가에 숨어있는 소와 만나면 보너스 스테이지로 갈 수도 있다.

배틀 몬스터즈



★나그지트
★격투액션
★95년 6월 2일
★5,800엔

실사 그래픽을 사용한 기분나쁜 몬스터 12명이 등장하는 격투액션 게임. 모드는 12명 중 하나를 선택해서 나머지 몬스터들을 무찔러 나가는 1인용과 2명의 몬스터로 대전하는 2인용 대전 모드가 있다. 그리고 화면 아래의 게이지를 꽉 채우면 각각의 몬스터 별로 필살기도 가능하다.

신忍傳



★세가
★액션
★95년 6월 30일
★4,800엔

타기종에서도 인기였던 액션 게임이 실사를 사용한 캐릭터로 새턴에 등장. 무기는 칼과 수리검. 칼은 보턴 조작에 따라서 여러가지 기술을 사용할 수 있다. 9개의 스테이지를 클리어할 때마다 드라마가 삽입되며 클리어의 비결은 아이템 입수로 사용 가능한 닌자술을 적절히 사용하는 것.

열혈친자(熱血親子)



★테크노소프트
★액션
★95년 7월 21일
★5,800엔

어느 날 천재 과학자인 사에꼬가 납치되자 그의 남편과 딸, 그리고 연구조수가 구출에 나서는 내용의 액션 게임. 스테이지는 전부 5개 월드, 15 스테이지이며 세명의 캐릭터가 각각 특징이 뚜렷하다. 캐릭터간의 연계 플레이도 가능.

버철 파이터



오락실에서 선풍적 인기를 끌고 있는 버철 파이터 시리즈 최초의 작품. 3D 폴리곤 격투게임으로 유명. 오락실에 비해 떨어지지 않는 조작성과 단위인정 모드와 같은 새로운 기능이 추가되었다.

★ 세가
★ 액션
★ 96년 11월22일
★ 8,800엔

비법

아케이드 모드

타이틀 화면에서 X,Y,Z 버튼을 동시에 누르면 아케이드용과 같이 대전 중 포즈 없이 컨티뉴시 캐릭터 변경이 가능하다.



단위인정 모드(RANKING MODE)

「PRESS START BUTTON」이라고 쓰여있는 타이틀 화면에서 방향키 →, ↓, C,Y,L,R을 누르면서 스타트 버튼을 누르면 모드 선택화면에 단위 인정 모드(RANKING MODE)가 나타나게 된다.

숨겨진 옵션

타이틀 화면에서 방향키 ↑을 12회 누른다. 그후 옵션 화면으로 들어와서 「EXIT」의 아래까지 커서를 이동시키고 버튼을 누르면 스테이지의 선택과 스테이지의 길이를 정할 수 있는 숨겨진 옵션을 볼 수 있다.





캐릭터와 스테이지의 간이 셀렉트

이기든지 1P 또는 2P측의 L 또는 R 버튼을 누르고 있으면 캐릭터와 스테이지를 선택할 수 있는 간이 선택 화면이 나타난다.

링이 없어진다

A,B,C와 스타트 버튼을 누르면 리셋. 그리고 다시 게임을 시작하면 링이 없어지게 된다.

클락워크 나이트 상권



★ 세가
★ 액션
★ 94년 12월 9일
★ 4,800엔

통가라도 페팔르쵸 3세라는 인형이 주인공인 액션게임.

무기는 손에든 열쇠. 적들의 독특한 움직임들이 웃음을 자아내는 게임. 액션이면서도 롤플레잉 게임처럼 여러가지 함정들과 수수께끼를 풀지 않으면 안되는 독특한 시스템의 게임이다.

스테이지 셀렉트

타이틀 화면에서 ←, ↑, →, ↓, ↓, →, →, ↑, R을 입력

최종 스테이지

스테이지 셀렉트 커맨드를 입력한 후. ←, →, →, ↑, →, →, ↑, ↓, →, →, ↑, R을 입력

숨겨진 보너스 점수

스테이지2의 에어리어2를 30초 안에 골하면 100만점을 얻을 수 있다.



비법

남은 수를 999명으로

타이틀 화면에서 ↑을 1회, →를 9회, 를 ↓를 6회, ↓를 7회 한 후 Z, X, Y, Y, Y, Z의 순서로 버튼을 누른다.

그러면 남은 수가 999명으로 증가되게 된다.

빅토리 골



★세가
★스포츠(축구)
★95년 1월20일
★6,800엔
★4인 동시 플레이 가능

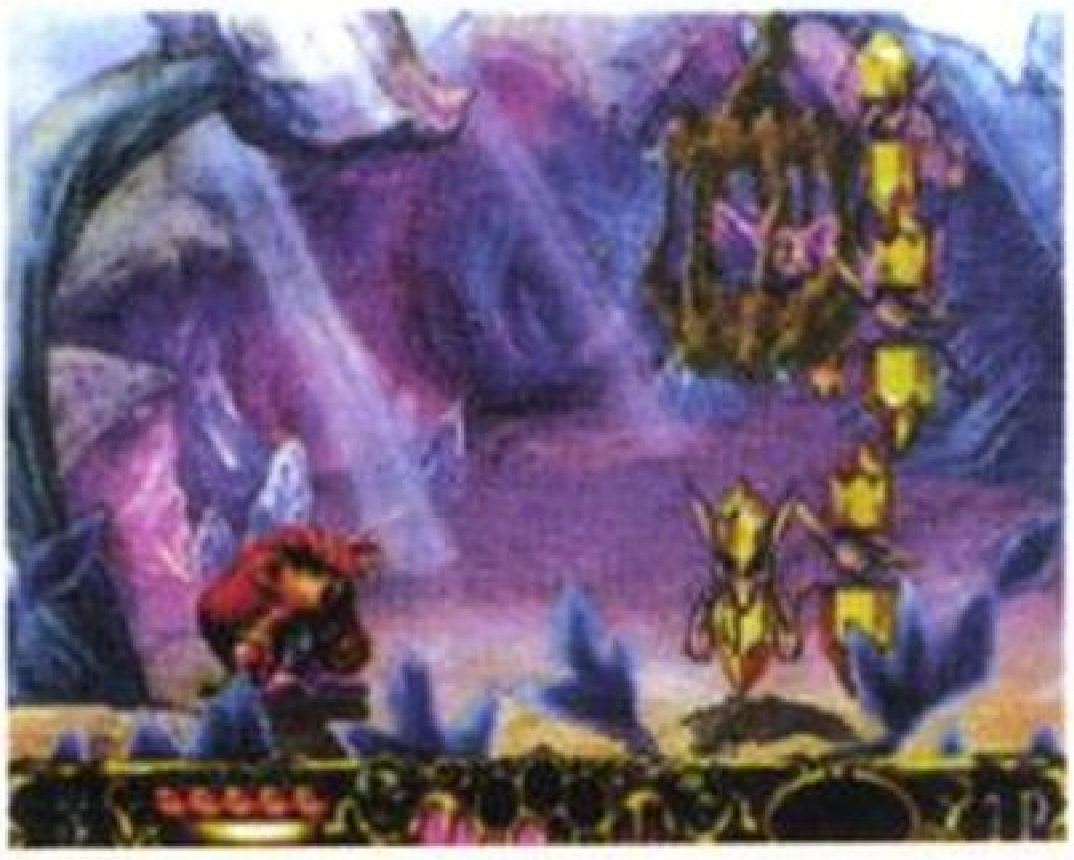
풀 폴리곤의 축구 게임. 94년도 후기의 J리그 데이터를 채용하여 박진감 넘치는 경기가 가능하며 시합중에 언제든지 화면의 확대축소가 가능하고 가로, 세로, 양대각선의 4가지 방향으로도 시점의 변화가 가능하다.

비법

간단 시점변경

데모 화면에서 볼이 움직이면 재빨리 L을 누르면서 R을 누른다. 이때 소리가 나면 성공. 성공하면 그후로는 방향키로 시점변경이 가능하다. 그리고 L,R로 확대축소도 가능하다.

휘수정전설 아스탈



★ 세가
★ 액션
★ 95년 4월28일
★ 5,800엔

기본적으로는 액션게임이지만 게임 전체에 아름다운 애니메이션이 풍부하다. 주인공 아스탈의 공격 방법으로는 물건을 던지는 것, 펀치, 숨을 들여마셔 공격하는 것 등이 있는데 모두가 재미있게 처리되어 있다. 2P의 경우 등장하는 새의 액션도 다양하다.

비법

숨겨진 아이템

1면에서 새를 도와준 후 조금 앞으로 전진하여 땅을 두드리는 공격을 하면 상성 게이지가 최대가 되는 아이템을 얻을 수 있다.

시크릿 모드 선택

옵션을 선택하여 2P 측의 패드로 ←, →, ←, →, ↑, ↓ ,L,R, 스타트 버튼 순으로 누르면 시크릿 모드를 선택할 수 있다. 스테이지 셀렉트

스테이지 셀렉트

타이틀 화면에서 ↑, ↓, ←, →, L, R, A, Y, C, Z, B, X 입력



무적

포즈를 걸고 ↑, Y, ←, A, ↓,B, →,C를 입력하면 무적이 된다.

프리티 파이터 X



★이메지니어
★격투액션
★95년 6월 16일
★7,800엔
★18세 이상 권장

등장하는 캐릭터는 모두 12명. 모두 제복을 입은 미소녀들이다. 캐릭터들의 움직임은 섹시하면서도 코믹하다. 모드는 세가지로 스토리 모드, 2인대전 모드, 6명까지 한편이 되어 싸우는 단체전 등이 있다.

비법

마리아를 사용

성인용 격투 액션 게임인 {탈복전설 프리티 파이터-X}에서 숨겨진 캐릭터로 등장하게 되는 마리아를 선택하는 비법. 우선 타이틀 화면에서 「스토리 모드」에 커서를 맞추고 X,Y,Z를 누르면서 스타트 하면 OK.

스트리트 파이터 -리얼 배틀 온 필름-



★캡콤
★액션
★95년 7월28일
★4,800엔

게임「스트리트 파이터 II」를 바탕으로 제작된 영화 스트리트 파이터의 영상을 다시 이용한 격투액션 게임. 다양한 모드의 활용으로 단순한 게임이 아닌 인터랙티브 무비의 요소도 있다. 난이도는 초급자부터 상급자까지 마음놓고 플레이할 수 있도록 설정.

수호연무(水滸演武)



★데이타 이스트
★액션
★95년 8월25일
★5,800엔

제목을 보면 알 수 있듯 수호지를 배경으로 한 게임. 등장하는 캐릭터는 모두 수호지의 인물들로 원래는 아케이드의 인기 게임을 이식한 것이다. 모두 12명의 캐릭터가 존재하며 새턴용에만 스페셜 모드가 존재하며 액션 초보자를 위한 초보자 모드도 있다.

골든엑스 더 듀얼



★세가
★액션
★95년 9월29일
★5,800엔

오락실에서도 세가의 대표적 액션게임으로 꼽히는 골든엑스 시리즈. 캐릭터들의 강한 개성이 이 시리즈의 특징. 공격은 무기에 의한 공격과 킥 공격이 각각 대, 중, 소 3단계가 존재한다.

스팀기어 매쉬



★타카라
★액션
★95년 9월29일
★6,800엔

폴리곤의 캐릭터가 쿼터 뷰의 세계를 종횡무진 활약하는 게임. 주인공은 증기기관 기계. 적으로 부터 뺏은 아이템을 자신의 몸에 장착하여 싸운다. 주 게임은 액션 슈팅이지만 게임 안에 퍼즐, 보물찾기 등의 서브게임들이 다양하다.

선더스톰 & 로드 블라스터



★엑제코
★액션
★95년10월20일
★6,800엔

10년 전쯤에 오락실에서 대유행했던 두 개의 게임이 새턴으로 완전 이식되었다. 모드는 두가지로 아케이드 모드는 오리지날 그대로이며 새턴 모드는 새롭게 게임을 현대화하여 영상과 사운드가 대폭 강화되었다.

드래곤볼 Z -진무투전



★반다이
★액션
★95년11월17일
★6,800엔

타 기종에서 인기였던 드래곤 볼 시리즈가 새턴에도 등장!! 천하제일 무도회와 대전 모드등은 다른기종들의시리즈와 동일하나 독특한 것이 바로 새턴용만의 미스터 새턴 모드. 새턴과 이름이 동일한 미스터 새턴을 가지고 승부에 돈을 건 뒤 자신이 건 캐릭터를 미스터 새턴이 도와 승부에 이기면 돈을 받는 형식의 롤플레잉적 서브 모드이다.

레인맨



★UBI소프트
★액션
★95년 11월 17일
★5,800엔

유럽에서 인기인 레이맨의 캐릭터를 이용한 액션게임. 주인공 레이맨은 머리칼을 프로펠러로 만들어 난다던가 분신술을 쓰는 등의 다양한 액션을 보여준다. 적 캐릭터도 레이맨에 대항하여 약 40종류의 다양한 움직임을 보여준다. 모험의 스테이지는 모두 여섯.

오프 월드 인터셉터 익스트림



★BMG빅터
★액션 슈팅
★95년 11월 22일
★5,800엔

우주에 존재하는 무법혹성의 범죄자들을 사륜구동 전투머신으로 소탕하는 게임. 혹성에 맞추어 활용할 수 있는 머신이 모두 6개이므로 혹성별로 나누어 활용이 필요하다. 주인공의 특수 장갑차에는 레이저와 미사일이 탑재되어 있다. 시점변경도 가능.

갤럭시 파이트



★선 소프트
★격투 액션
★95년 11월 22일
★5,800엔

네오지오로 이식된 타이틀로 등장하는 캐릭터들이 어딘가 이상한 것으로 유명하다. 성격뿐 아니라 필살기에도 캐릭터의 이상한 성격이 반영되어 있다. 또한 양 옆 스크롤에 제한이 없는 게임으로 무한정 후퇴가 가능하다. 이외에도 보너스 캐릭터가 존재.

슈트렐 -숨겨진 7개의 빛-



★미디어 텐던티먼트
★액션
★96년 11월 24일
★4,800엔

풀 애니메이션의 액션 게임. 호화 성우진으로 구성된 배역진이 마치 영화처럼 대사를 연발. 매우 아름다운 그래픽과 함께 한 편의 영화를 보는듯한 착각을 느끼게 하는 게임. 액션 게임이긴 하지만 방향키와 보턴 2개만의 간단한 조작으로 스토리에 열중할 수 있다. 사운드 또한 박력있게 게임을 보조.

버그!



★세가
★액션
★95년 12월 ??일
★5,800엔

3D 스테이지에서 펼쳐지는 귀염둥이 버그의 활약을 그린 코믹 액션 게임. 버그는 숲속의 한적한 마을에서 살고 있다. 그러나 어느날 거미 여왕이 버그 마을의 아이들을 납치해가는 일이 벌어지며 버그는 잠자리를 불러 거미여왕을 쫓기 시작한다. 버그와 게임에 출현하는 적 캐릭터의 코믹한 대사는 게임의 재미를 한층 높여준다.

클락워크 나이트 -페파루 초의 복주머니



★세가
★3D 액션
★95년 12월 15일
★6,800엔

개발 스케줄과 새턴 동시 발매 소프트라는 시기를 맞추기 위해 상권과 하권으로 분리되어 나왔던 클락워크 나이트의 상권과 하권을 합치고 거기에 보너스 알파를 더한 패키지. 게임 무비의 화질도 전편에 비해 파워 업되었다.

버철 파이터 2



★ 세가
★ 격투 액션
★ 95년 12월 1일
★ 6,800엔

세가 새턴의 가장 대표적인 타이틀로 아직까지 꾸준한 사랑을 받고 있는 게임. 이 타이틀의 인기도에 의해 『버철 파이터 키즈』, 『버철 파이터3』, 『파이터즈 메가믹스』 등의 관련 시리즈가 계속 제작되었으며 또 앞으로 제작될 예정이다.

비법

간이 콘피그

캐릭터 선택화면에서 L이나 R 버튼을 누르면 화면 하단에 콘트롤 패드의 위치를 간이로 바꿀 수 있는 간이 콘피그가 나타난다.

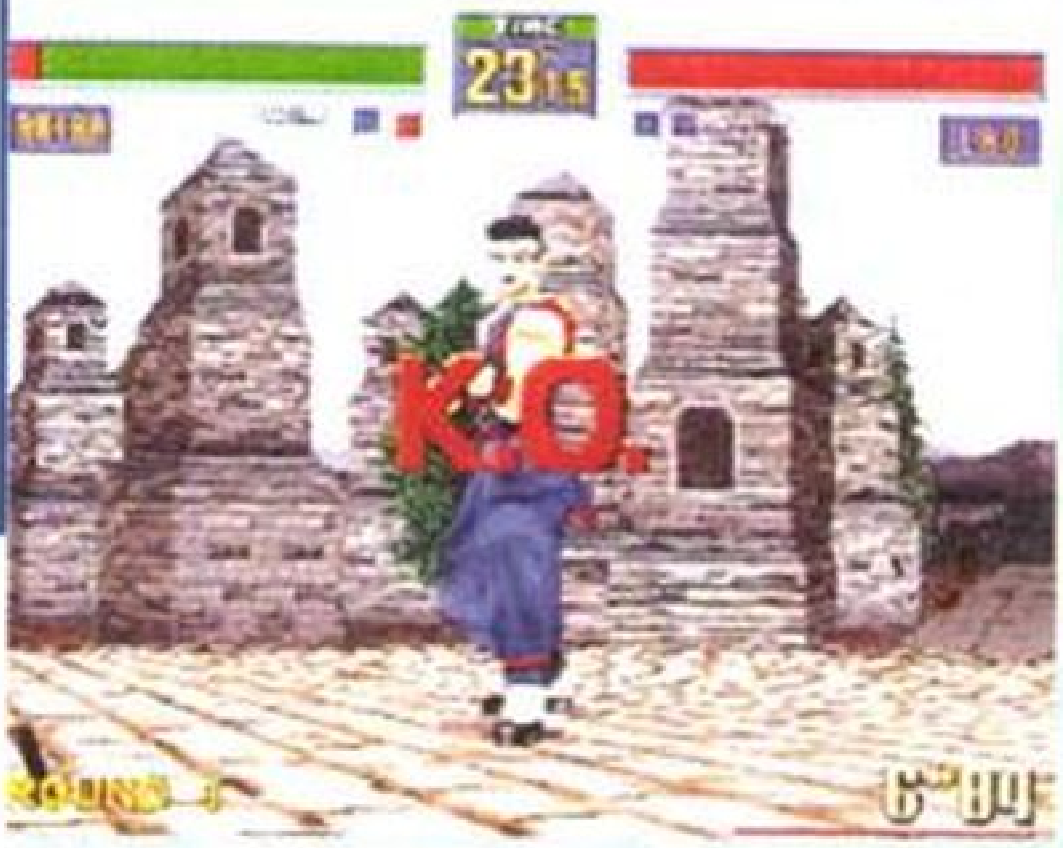


슬로 리플레이

리플레이가 되기 전에 A+B+C 버튼을 계속 누르고 있으면 리플레이를 느린 화면으로 볼 수 있다.

승리 포즈 선택

승부에서 이겼을 때 펀치, 킥, 가드의 버튼 중 아무거나 하나를 계속 누르고 있으면 그 버튼에 대응하는 승리 포즈를 볼 수 있다.



전작의 BGM으로 플레이

캐릭터 선택시에 1P 또는 2P의 R을 시합이 시작할 때까지 계속 누르고 있으면 1P는 사라 스테이지, 2P는 잭키 스테이지의 곡이 된다.



ROBO-PIT



★알트론
★격투 액션
★96년 1월12일
★5,800엔

머리, 몸, 팔다리 등 3부분의 슈트를 조합하여 자신의 오리지널 로보트를 만들어 싸우는 특이한 시스템의 3D격투 액션게임. 이 게임의 특징은 다양한 시점 변화와 대전시의 화면 분할 등 여러가지 참신한 요소를 채용했다는 데에 있다.

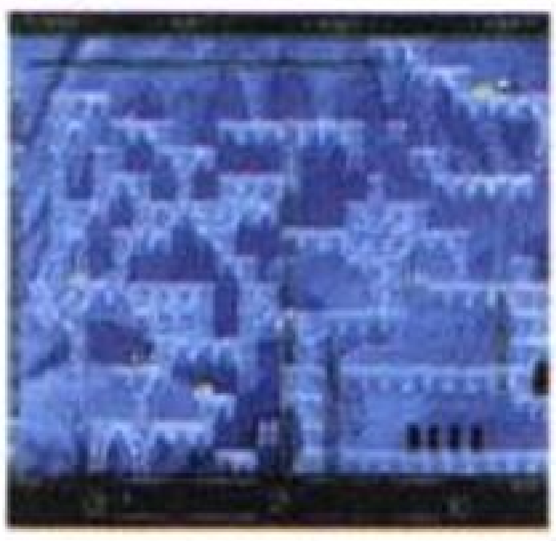
스트리트 파이터 제로



★캡콤
★격투 액션
★96년 1월26일
★5,800엔

스트리트 파이터2 시리즈의 전통을 이어받은 게임으로 새로운 요소를 추가하여 새턴용으로 재탄생되었다. 캡콤의 인기 캐릭터를 이용한 대전 격투 액션 게임으로 버철 파이터 시리즈와 철권 시리즈 등과 함께 대전 격투 액션 게임의 대표작이다.

로드런너 레전드 리턴즈



★파트라
★액션 퍼즐
★96년 1월26일
★5,800엔

IBM PC 소프트에서 각종 게임기와 아케이드용으로도 이식된 액션 퍼즐의 고전 게임. 기본적인 룰은 원작과 같으며 새턴용에는 새로운 아이템 등이 추가되었으며 2인 협력 플레이에 대전 플레이, 화면 에디트도 가능하다.

미스트



★선 소프트
★어드밴처
★94년 11월22일
★7,800엔

PC에서 대히트한 어드벤처 게임의 이식작. 이야기는 미스트라고 쓰인 한권의 책으로부터 시작된다. 무대가 되는 미스트 섬은 하이테크와 자연이 조화된 아름다운 섬. 플레이어는 이 섬을 탈출하는 것이 목적. 섬속에 있는 여러 스위치들을 조작하면 이야기가 진행되며 새로운 장소로 이동한다.

완차이 커넥션



★세가
★어드밴처
★94년 11월22일
★7,800엔

호화 스탭과 일본의 유명 배우를 기용한 실사 어드벤처 게임. 홍콩 올로케로 제작되고 풍부한 그래픽이 자랑인 게임이다. 이야기는 홍콩의 오션 파크에서 마대에 싸인 여성이 발견됨으로서 시작되고 주인공은 기억을 상실한 그 여인과 함께 수사를 해나가는 형사로서 이 살인미수 사건을 해결하여야한다.

진설 몽견관



★세가
★어드밴처
★94년 12월 2일
★7,800엔

이야기는 혼들이 모여있는 건물인 몽견관에서 시작된다. 어느 보름달이 뜬 밤에 몽견관은 부활하고 ... 원래 메가CD용으로 나왔던 작품을 파워업시켜 만들었다.

리얼한 영상이 공포심을 증가시키고 감정입력 시스템 등의 참신한 시도가 호평을 받았다.

RAMPO



★세가
★어드밴처
★95년 7월24일
★7,800엔

일본에서 대히트한 동명의 영화를 게임화한 소프트. 형식은 전형적인 어드벤처로 방향키로 이동하고 물건 등을 조사하며 이야기를 진행시키는 형식. 주인공은 일본의 유명한 소설가 에도가와 램포가 되어 사건을 추리해가야 한다. 전반부의 게임에는 안내역이 등장하여 플레이어를 돕는다.

다크시드



★세가 커뮤니케이션즈
★어드밴처
★95년 7월 7일
★5,800엔

영화 에일리언을 만든 기거 감독의 작품. 생명체와 기계를 혼합한 독특한 비주얼이 특징인 소프트. 마이크 도슨이라는 주인공의 머리에 에일리언의 알이 이식되면서 시작이되는 이야기는 공포분위기가 물씬. 분위기를 살리기위해 나레이션은 전부 영어로 되어 있다.

학교의 괴담



★세가
★어드밴처
★95년 7월14일
★5,800엔

동명 영화를 게임화한 공포 어드벤처 게임. 아이들이 장난으로 들어간 폐교사에 문이 갑자기 잠기면서 이야기는 시작된다. 이 폐 교사로부터 탈출하기 위하여 아이들은 몇 그룹으로 나뉘어서 아이템과 정보를 얻게 된다. 그러나 아이들의 앞에 나타난 것은 무서운 괴물들. 전 4장으로 구성되어 있다.

D의 식탁



★어클레임 저팬
★어드밴처
★95년 7월28일
★8,800엔

무대는 로스앤젤레스에 위치한 한 종합병원. 이 병원에서 대량 살인사건이 발생하고 이 사건의 범인은 바로 병원의 원장으로 밝혀진다. 원장의 외동딸인 로라는 아버지의 변화에 의심을 품고 병원으로 홀로 잠입한다. 병원내에는 갖가지 함정들이 존재하며 이러한 것을 헤쳐나가야 다음 이야기로 이어진다. 멀티엔딩이 특징.

유미미믹스 리믹스



★게임 아츠
★어드밴처
★95년 7월28일
★5,800엔

메가CD에서 인기를 끌었던 소프트를 새턴으로 완전이식. 커맨드 선택을 통해 이야기가 진행되는 방식으로 멀티 스토리,

멀티 엔딩의 방식을 채용. 사용된 그래픽의 장수가 모두 7000매나 된다. 서브게임인 유미미 퍼즐도 있다.

학교의 무서운 이야기들



★캡콤
★어드밴처
★95년 8월11일
★6,800엔

악령에게 점령당한 학교를 원래대로 해놓는 것이 게임의 목적. 시간 제한인 5시간안에 친구들과 힘을 합쳐 악령을 퇴치해야만 한다. 게임 중에 미니 게임도 있으며 실제로 학교에서 인기있는 무서운 이야기들도 수록.

블루 시카고 블루스



★리버힐 소프트
★어드밴처
★95년 9월22일
★7,800엔

본격적 어드벤처 게임의 제작자로 유명한 J.B.해롤드의 작품.

실사 영상이 모두 100분정도이므로 마치 한편의 영화를 보는듯한 느낌이다. 무대는 시카고. 4일안에 사건을 해결하지 못하면 게임오버이므로 신중한 조사가 필요하다.

퀀텀 게이트 Ⅰ



★갸가 커뮤니케이션
★어드밴처
★95년 9월29일
★5,800엔

컴퓨터 그래픽과 실사를 이용한 SF 미스테리 어드벤처 게임. 플레이어의 조작으로 스토리에 변화가 오는 버철 시네마 형식을 채용. 무대는 2057년 지구. 환경파괴가 심해져서 오존을 얻기위해 탐사대는 순간전이 장치를 사용 어떤 혹성으로 가게 되고 그곳에는 곤충류의 난폭한 생물이 살고 있다.

보마헌터 라임



★아스믹
★어드밴처
★95년 9월29일
★8,800엔

PC로 발매되었던 디지털 애니메이션의 이식작으로 게임이라기 보다는 30분씩의 이야기를 만화영화로 보는 듯한 타이틀이다.

CD 2장에 8개의 이야기가 등장하며 행동 커맨드를 선택하면 이야기가 진행하는 방식으로 되어있다.

메탈 파이터 미쿠



★빅터 엔터테인먼트
★어드밴처
★95년 9월29일
★6,800엔

만화영화를 게임화한 소프트.

만화영화와 같이 제 1화부터 6화까지의 순서로 진행된다. 스토리를 진행하는 스토리 모드와 주인공의 라이벌 등과 레스링을 벌이는 메탈 파이터 모드가 존재하며 커맨드 결정으로 필살기도 가능하다.

사이코트론



★갸가 커뮤니케이션
★어드밴처
★95년10월27일
★5,800엔

플레이어가 미국의 CIA의 의뢰를 받아 러시아의 비밀병기의 행방을 추적하는 흥미 만점의 게임.

소련으로부터 미국이 수입한 사이코트론이 수송중 사고로 사라지면서 이야기는 시작된다. 플레이어 활약이 지구를 위기상황으로 부터 구출할지도 모르는 것이다.

파더 크리스마스



★갸가 커뮤니케이션
★에듀케이션 어드밴처
★95년12월 8일
★5,800엔

95년도의 크리스마스를 장식한 SS의 크리스마스 선물. 영국의 브릭스가 쓴 소설 『파더 크리스마스』를 기초로 하여 따뜻한 감동과 판타지 세계를 즐길 수 있으며 아직도 크리스마스가 되면 가끔 볼 수 있는 「파더 크리스마스」의 애니메이션 비디오도 노 커트로 수록되어 있다.

북두의 권

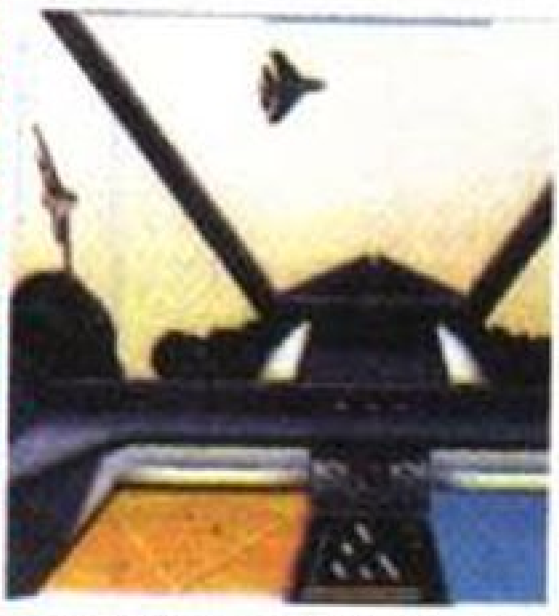


★반프레스토
★격투어드밴처
★95년 12월22일
★5,800엔

대전도 가능한 격투 어드벤처 게임.

7,000매 이상의 화상을 사용하여 전개되는 스토리 모드는 이 게임의 오리지널 스토리이며 배틀 모드는 상대와의 대전도 가능하다.

사이베리아



★ENV
★어드밴처
★96년 1월26일
★5,800엔

주인공인 잭은 현재 죄인으로 자유로운 몸이 되는 조건으로 적 기지의 조사를 의뢰받는다.

화려한 CG 오프닝 뿐만 아니라 게임 전체가 랜더링으로 그려져 한편의 SF 영화를 보는듯한 느낌을 주는 게임이다.

데스 마스크



★반턴전뇌공장
★어드밴처
★96년 1월26일
★8,800엔

헐리웃의 SF 영화를 보는듯한 느낌의 영화로 주인공은 경찰관 하즈로 범인을 추격하는 중에 사고를 당하게 된다.

그후 치료 중 눈을 뜨면서 게임은 시작하게 되는 전편이 무비로 만들어진 리얼타임 어드벤처 게임이다.

다이다로스



★세가
★리얼타임슈팅
★95년 3월24일
★6,800엔

우주요새 다이다로스를 파괴하는 게임.

자신이 조정하는 비행기는 발칸포와 레이저를 보유하지만 탄수에 제한이 있으므로 추천할만한 것은 하나하나 확실히 죽여가는 방법인 펀치공격이다.

적을 무찌르면 탄약 등의 아이템을 얻을 수 있다.

레이어 섹션



★타이토
★슈팅
★95년 9월14일
★5,800엔

레이포스라는 이름으로 아케이드에서 인기를 끌던 작품이 새턴에서 이름을 바꾸어서 출시. 새턴 모드는 모니터에 맞추어서 횡스크롤이지만 원래는 종스크롤 슈팅게임. 아케이드 모드는 오락실에서와 같이 종으로 되어있다. 적기를 찾아서 레이저로 격추시키는 록 온 시스템 채용.

윙 암즈



★세가
★3D 슈팅
★95년 9월29일
★5,800엔
★미션 스틱 대응

3D 슈팅의 대표작 윙 암즈. 통상의 무기는 기관총으로 탄수 제한이 없는 것이 특징.

시점은 세가지로 전방시점, 후방시점, 콕핏에서 바라본 시점 등이 있다. 미션의 종류는 공중전 모드, 저공비행 모드등이 있으며 공중전과 지상전 양쪽을 즐길 수 있다.

극상 패러디우스다! -디럭스 팩-



★ 코나미
★ 횡스크롤 슈팅
★ 95년 5월 19일
★ 5,800엔

인기의 「극상 패러디우스다!」와 전작인 「패러디우스다!」를 합친 디럭스판. 그래픽도 완벽하게 이식된 완전 이식판으로 코믹한 캐릭터 또한 건재하다. 화면 사이즈 변경도 가능.

비법

스페셜 스테이지 플레이

우선 게임을 클리어하면 타이틀 화면에 「SPECIAL」이라는 항목이 나타난다. 이것을 선택하면 스페셜 스테이지로 갈 수 있다.

풀 파워 업

게임 중에 포즈를 걸고 방향키 ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A의 순으로 버튼을 누르고 포즈를 푼다. 그러면 파워가 가득차게 된다.

스페셜 스테이지로 곧바로

게임을 클리어하면 다음부터는 곧바로 스페셜 스테이지에서 스타트할 수 있다.



버철파이터 리믹스



★세가
★격투액션
★95년 7월14일
★3,400엔
★限定版

버철 파이터와 똑 같은 내용의 소프트로 투박했던 캐릭터가 둥글어져서 더욱 리얼한 느낌을 주게 되었다. 그러면서도 한정판으로서 3400엔이라는 저가격이 매력적인 소프트.

기본적으로 『버철 파이터』에 사용되었던 비기들이 모두 같은 커맨드로 사용 가능. 하지만 「링이 없어지는 기술」은 사용할 수 없다.

비법

듀랄 고르기

새턴으로 발매된 버파 시리즈에서는 모두 같은 방법으로 듀랄을 고를 수 있다. 그 방법은 캐릭터 선택화면에서 방향키로 ↓, ↑, →, 버튼을 누르고 A와 ←를 동시에 누른다.

나왔다 트윈비 야호!



★코나미
★슈팅
★95년 9월29일
★5,800엔

트윈비 발매 십주년을 기념해서 만들어진 소프트. 예전의 나왔다 트윈비 와 신작으로 이미 발매된 「트윈비 야호!」를 합쳤다. 트윈비 시리즈의 종을 먹어 파워 업하는 시스템은 건재. 각 스테이지 클리어 후에는 미니 무비를 볼 수 있다.

해저대전쟁



★이메지니어
★슈팅
★96년 12월 15일
★6,800엔

바다 속이라는 독특한 무대와 화려한 그래픽, 정밀한 게임 밸런스로 꾸준한 인기를 얻고 있는 슈팅 게임. 오래전에 아케이드용으로 등장한 게임을 새턴으로 이식한 작품으로 6개의 스테이지 모두가 각기 다른 특색을 가지고 있다.

건버드



★아트라스
★슈팅
★95년 12월 15일
★5,800엔

PS와 SS로 동시에 이식되어 많은 인기를 누린 종 스크롤 2인 동시 슈팅 게임.

코믹성에 있어서 트윈비와 동등한 위치의 게임이라고 할 수 있으며 슈팅은 만들지 않을 것같던 아트라스에서 발매했다. 물론 새턴 오리지널 모드도 갖추어져 있다.

크리처 쇼크



★데이타 이스트
★3D 슈팅
★95년 12월 ?일
★5,800엔

전편이 CG 무비로 구성되어 있는 3D 슈팅 게임으로 IBM PC로 만들어졌던 게임을 새턴으로 이식한 작품.

하지만 간단한 이식이 아니라 설정이나 스테이지 CG 등에 변화를 주어 개정판으로 만들었기 때문에 PC 게임을 즐겼던 사람들에게도 추천할만한 게임이다.

다라이어스 외전



★타이토
★슈팅
★95년 12월 5일
★5,800엔

역시 아케이드 이식작으로 전형적인 횡 스크롤의 2인용 슈팅 게임이다.

이 다라이어스 외전은 기본적으로 외계인에 의해 죽은 별이 된 다라이어스를 떠나 새로운 혹성을 재건하는 시점에서 수수께끼의 파괴자가 출현하면서 이야기가 시작된다.

기동전사 건담



★반다이
★슈팅 액션
★95년 12월22일
★6,800엔

새턴 최초로 3차원으로 표현된 무대 위에서 싸우는 3D 슈팅 액션 게임.

화려한 그래픽과 액션성으로 인해 인기를 모았으며 애니메이션을 이용하여 훌륭한 게임으로 만드는 반다이에서 제작되었다.

블랙 파이어



★버진 인터랙티브
★슈팅
★95년 12월 2일
★5,800엔

미션은 전부 12개. 미션이 진행될 수록 새로운 무기가 등장하며 연습용 트레이닝 모드로 실력을 키울 수도 있다.

새턴용으로 등장하느 비행 시뮬레이션으로는 원조격이며 비행 시뮬인만큼 아날로그 미션 스틱에 대응된다.

게일 레이서



★세가
★레이싱
★94년 12월 2일
★6800엔

세계최고의 빠른 레이서를 목표로 하는 게임. 주 모드인 스피드 레이스 모드는 게일 레이서가 되려는 플레이어가 미국 대륙을 횡단하는 게임으로 다양한 시간대와 상황에서의 운전이 가능. 이 외에도 2인 대전모드, 시간을 측정하는 타임어택 모드등이 있다.

레이스 드라이빙



★타임 워너 인터랙티브
★레이싱
★95년 8월 4일
★5,800엔
★레이싱 콘트롤러 대응

8대의 차량과 실제로 존재불가능한 코스의 도입이 특징인 소프트. 시점이 3가지로 변환 가능하며 사고가 나면 재현해 주는 리플레이 기능도 탑재. 추억의 게임이다.

행온 GP 95



★세가
★레이싱 (2륜)
★95년 10월 27일
★5,800엔
★레이싱 콘트롤러 대응

가정용 게임 소프트로는 최초의 풀 폴리곤 오토바이 게임.

리얼한 스피드감과 치밀한 코너의 묘사가 특징으로 특히 브레이킹의 묘사는 발군. 각각의 조건을 클리어하면 새로운 코스와 오토바이가 추가되는 것도 매력 중의 하나.

F-1 라이브 인포메이션



★세가
★레이싱
★95년 11월 7일
★5,800엔
★레이싱 콘트롤러 대응

실제 플레이어의 상황에 맞추어서 실황중계를 해 주는 것이 특징.

실황 중계를 통하여 앞차들의 상황이나 피트의 상황도 알 수 있으며 라이브 윈도우를 통해서도 상황을 볼 수 있다. 실제 레이스와 같은 고도의 작전이 필요한 게임.

킹 더 스피리츠



★아트라스
★레이싱
★95년 11월 10일
★5,800엔
★레이싱 콘트롤러 대응

언덕의 코스만을 달리는 독특한 레이싱 게임.

일본 국내에 실제로 존재하는 언덕, 산길을 모델로 하고 있어서 주유소나 식당, 휴게소 등의 묘사가 사실적이다. 타임 트라이얼 모드도 있다.

데이토나 USA



★ 세가
★ 레이싱
★ 95년 4월 1일
★ 6,800엔
★ 레이싱 톤트롤러 대응

아케이드 초인기 레이싱 게임의 완전 이식작. 4개의 시점과 수십 대의 차들과 경쟁이 가능한 아케이드 모드가 있으며 시간제한이 없는 초보자용의 새턴 오리지날 모드도 있다. 새턴 모드에서는 4대의 차를 자유로 선택 가능하다.

비법

마일을 표시한다

타이틀 화면에서 2P 콘트롤러로 X,Y,Z를 동시에 누른다. 그리고 게임을 시작하면 미터의 표시가 마일로 바뀌게 된다.

말로 달린다

옵션에서 「ENEMY LEVEL」을 노르말 이상으로 하고 모드 셀렉트에서 새턴 모드를 선택한다. 그리고 초급, 중급, 상급의 모든 코스를 1위로 골인하면 「MISSION SELECT」에서 「DAYTONA UMA」가 나타나게 된다. 여기서 다시 초급, 중급, 상급을 1위로 골인하면 「DAYTONA UMA2」가 나타나게 된다.

타임 어택

차종 선택 중에 스타트 버튼과 결정 버튼을 함께 누른다.

미러 모드

코스 선택화면에서 스타트 버튼을 누른채로 C 버튼으로 결정한다.

그러면 좌우가 반전된 코스를 달릴 수 있다. 초급, 중급, 상급 등 어느 코스에서도 사용가능.

클락워크 나이트 후편



★세가
★액션
★95년 7월28일
★4,800엔

장난감의 세계를 무대로 한 클락워크 나이트의 후편.

주인공도 동일하나 그래픽이 충실해지고 주인공인 페파루쵸의 말 바로바로가 등장하여 더더욱 스피디한 게임으로 변모되었다.

비법

남은 수 999명

후편에서도 역시 남은 수를 999명으로 늘리는 비법이 있다.

타이틀 화면에서 →, ↑, ←, ↓,→, ↓, →, ↑, ←, ↓, ←, ↓의 순서대로 누르면 남은 수가 999명이 된다.

해안의 데드히트



★팩 인 비디오

★레이싱

★95년 12월 15일

★6,800엔

성인을 위한 레이싱 게임으로 물론 화면 분할 2P 대전 모드도 가능하다. 플레이 중 시점은 3가지이며 초당 30 프레임을 사용한 수준작이다. 게임 중 등장하는 여성 캐릭터는 모두 10명이며 주간 5코스와 야간 5코스에 미러 코스 등 총 20코스를 즐길 수 있다.

버철 레이싱 세가새턴



★타임 워너 인터랙티브

★레이싱

★95년 12월 22일

★5,800엔

역시 아케이드용의 이식작으로 경주용 F1 자동차를 모델로 한 레이싱 게임. 규정 시간 내에 체크 포인트를 통과하여 골인하는 아케이드 모드와 각 코스의 순위로 높은 점수를 모아가는 그랑프리 모드, 초보자를 위한 연습 모드가 있다.

버철 하이드라이드



★세가

★롤플레잉

★95년 4월 28일

★5,800엔

새턴 초기의 롤플레잉 게임으로 10년 전쯤 PC에서 대히트한 게임의 리메이크.

배경은 전부 입체 3D로 매번 시작할 때마다 다른 맵으로 시작하므로 몇번이고 플레이할 수 있다. 가질수 있는 아이템의 중량이 정해져 있으므로 주의.

블루시드



★세가

★롤플레잉

★95년 6월 23일

★5,800엔

만화와 만화영화로 인기였던 블루시드를 캐릭터는 그대로 사용하면서 전혀 새로운 스토리를 채택한 것이 이 새턴용의 특징.

세이브, 아이템등이 전부 카드를 사용하는 시스템이며 전투 또한 카드를 사용한 카드 배틀이다.

리그로드 사가



★세가

★롤플레잉

★95년 7월 21일

★5,800엔

캐릭터 뿐만 아니라 배경도 모두 입체로 제작된 소프트.

시점의 변화도 자유자재이며 전투는 고저차가 있는 택틱컬 배틀 형식. 위치, 캐릭터에 맞춘 전투방법 등이 필요하다. 또한 이동력 뿐만이 아닌 언덕과 장애물을 넘는 등판력도 중요하다.

샤이닝 위즈덤



★세가

★롤플레잉

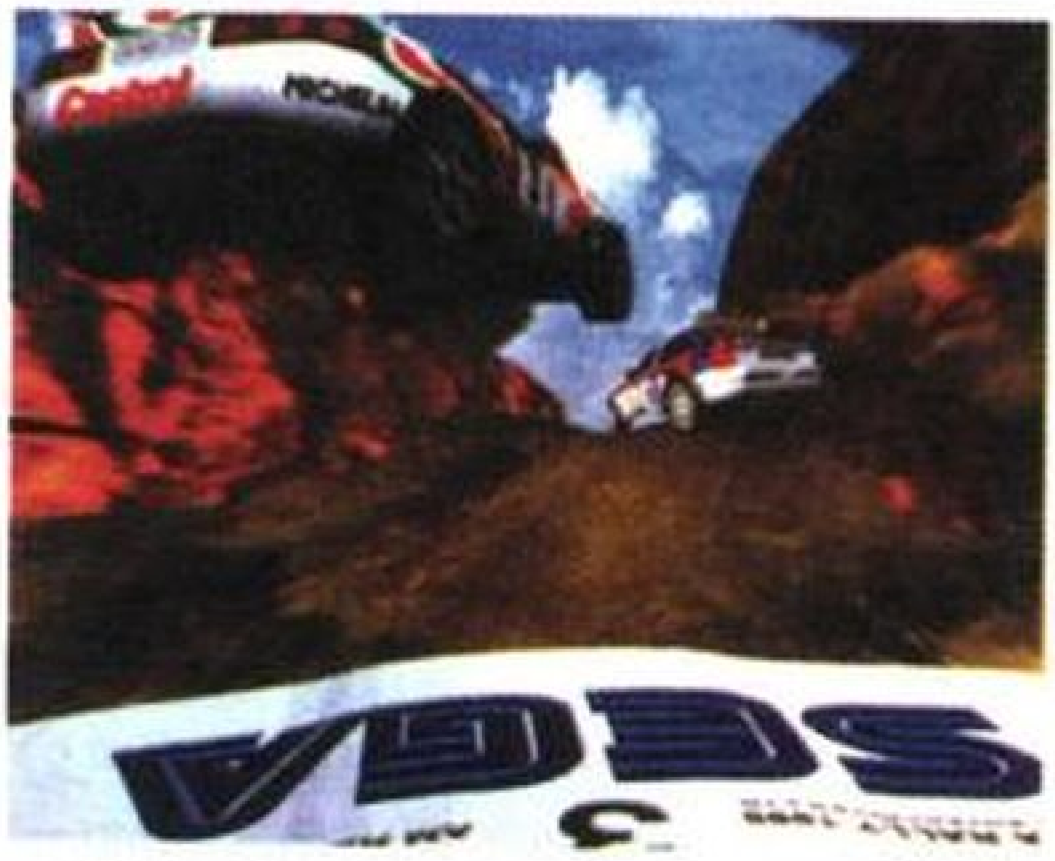
★95년 8월 11일

★5,800엔

게임 요소요소에 연타 시스템을 도입한 독특한 게임.

5단계의 연타로 대쉬나 적으로부터의 도망 등이 가능하며 마법에도 이러한 연타 시스템을 도입. MP 대신에 연타가 빠르면 언제나 마법 사용이 가능하다. 아이템도 풍부하고 마법과 연계사용도 가능.

세가랠리 챔피온 쉽



데이토나 USA와 더불어 세가 새턴의 대표적인 레이싱 게임으로 모래가 흩날리는 풍경과 중간중간에 등장하는 동물 등 사실적인 배경이 매력적이다. 아케이드의 이식작은 모두 새턴으로 이식된다는 이정표가 되는 게임으로 소장본으로의 가치가 충분한 게임이다.

- ★ 세가
- ★ 레이싱
- ★ 95년 12월29일
- ★ 5,800엔

고스트 카 출현

우선 타임어택에서 「3 LAP」에 커서를 맞추고 X와 Z를 누르면서 C를 눌러 결정한다.

그리고 플레이하게 되면 자신의 차 앞에 회색의 고스트 카가 출현하게 된다.

미러 모드

아케이드 모드 선택시에는 모드를 선택하고 Y를 누르면서 C. 타임어택 모드에서는 코스를 선택할 때 Y를 누르면서 C.



비법

스트라토스로 달린다

기본적으로는 세리 카와 델타 카 밖에 없지만 또다른 자동차인 「스트라토스」를 타고 달릴 수 있는 비법. 우선 모드 셀렉트 화면에서 X,Y,Z,Y,X의 순서대로 누른다.

그후 타임어택의 카 셀렉트 화면을 보면 마지막에 「STRATOS」라는 신 차종이 추가되어 있다.



차의 성능 변화

차를 선택하는 화면에서 X를 누르면서 C로 결정하면 차의 성능이 바뀌게 된다.

리플레이 화면을 줌

↓와 Z를 누르면서 L과 R을 누른다.

스트라토스와 대결

우선 스트라토스를 출현시켜 놓고 코스를 선택할 때 Z를 누르면서 C를 누른다. 하지만 이것은 플랙티스 모드에서만 사용 가능.

마법기사 레이어스



★세가
★롤플레잉
★95년 8월25일
★4,800엔

만화영화로 대인기인 레이어스. 성우진 등도 원작 애니메이션과 동일하여 인기를 끌었다.

캐릭터의 액션도 다양하여 초보자라고 하더라도 질리는 일이 없이 재미있게 플레이가 가능하다.

진 여신전생 -데빌사마나



★아트라스
★롤플레잉
★95년 12월 1일
★6,800엔

게임 중 악마들이 등장하며 이들을 교섭해 동료도 만들 수 있다는 특이한 시스템의 RPG. FC, SFC와 메가CD 등 여러 기종으로 발매되어 인기를 누렸던 작품으로 최근에는 PS용으로도 발매되어 시리즈의 인기를 재확인하였다.

가디안 히어로즈



★세가
★격투 액션 RPG
★96년 1월26일
★5,800엔

멀티 터미날을 이용하여 6까지 함께 즐길 수 있는 RPG. 격투 모드와 함께 본 게임에서도 액션성을 강조하여 시선을 모았다.

커맨드에 의한 공격 방법과 마법 공격 등 다양한 전투 시스템은 RPG 게임의 새로운 방향성을 제시하였다.

GOTHA



★세가
★전략시뮬
★95년 1월27일
★6,800엔

미래의 대륙에서 전투를 벌이는 시뮬레이션.

멀티 시나리오로 적인 해적 길드를 격파해나가면서 스토리가 전개된다. 적함을 격침시키면 리플레이 화면도 볼 수 있다. 시나리오의 제한 내에서 자유로운 전투방법이 가능하다.

三國志 Ⅳ



★고에이
★역사시뮬
★95년 4월28일
★14,800엔

설명이 따로 필요없는 삼국지 시리즈의 제 4탄.

여태까지의 시리즈에 비하여 외교나 협상이 강조된것이 특징이다. 발석차나 충차 등의 신무기도 등장하며 이 시리즈에서 인기인 일기토 모드도 들어있다. 한글용도 출시되었다.

위닝포스트EX



★고에이
★경영시뮬
★95년 8월11일
★6,800엔

2마리의 말과 자금 1억엔을 가지고 대마주가 되는 게임.

자신의 말이 강하다면 하는 모든 경마인의 꿈인 개선문상의 제패도 가능. 화려한 그래픽으로 경마장의 흥분을 바로 집에서 느낄 수 있다.

졸업 II



★리버힐 소프트
★육성시뮬
★95년 8월11일
★6,800엔

PC에서 인기였던 소프트의 완전이식.

신 이벤트도 추가되었다. 1년간의 기간에 고등학교 교사가 되어서 각각 독특한 문제를 가진 학생을 지도하여 무사히 졸업시키는 것이 목적이다. 게임내의 다양한 이벤트도 특징.

대전략



★세가
★전략시뮬
★95년 9월22일
★7,800엔

2차 세계대전에서 활약한 500여개의 무기를 사용해서 전투를 벌이는 대인기 시리즈.

역사적 전투를 클리어하는 캠페인 모드에 일본과 미국이 추가되었다. 전작의 난점이던 CPU 턴의 시간도 상당히 짧아져 쾌적한 플레이가 가능하다.

신장의 야망 -천상기



★고에이
★역사시뮬
★95년 9월29일
★9,800엔

일본에서 인기있는 게임으로 시리즈

사상 최초로 군단에 의한 공격 시스템을 채용. 각 군단장에게 위임을 하는 것이 가능하다. 시리즈 최다의 214성과 1000명의 무장이 등장.

심시티 2000



★세가
★건설시뮬
★95년 9월29일
★5,800엔

PC 대히트 시리즈의 최신작.

여러조건이 있는 토지의 위에 자신이 원하는 도시를 건설하는 게임. 건설 가능한 시설은 풍부하고 건설에 의해 인구가 증대, 그로인해 수입이 증가하면 다시 건설을 하는 게임. 시나리오 모드와 무제한 모드가 있다.

프린세스 메이커 2



★마이크로 캐빈
★육성시뮬
★95년10월27일
★7,800엔

육성시뮬의 원조 시리즈 2탄.

소녀의 패러미터를 여러가지 일을 하며 변화시켜 공주로 만드는 것이 목적인 게임. 여러가지 이벤트와 상상을 초월하는 숫자의 멀티엔딩이 특징.

지금 혹성개척중!

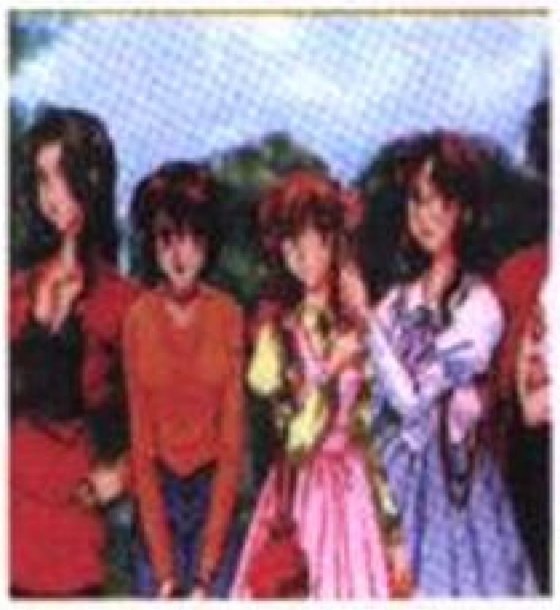


★알트론
★건설시뮬
★95년11월 3일
★5,800엔

조그만 혹성을 상대편보다 어떻게 빨리 의뢰받은대로 건설하느냐를 겨루는 게임.

재료, 건축, 방해의 3가지 로봇을 적절히 활용. 대전게임과 같은 긴박감과 시뮬레이션의 재미를 느끼게 하는 게임이다.

결혼



★소학관
★시뮬레이션
★95년 12월 15일
★6,800엔

인생 최대의 이벤트 「결혼」을 테마로 한 새로운 감각의 시뮬레이션 게임. 결혼 적령기가 된 당신이라면 이 게임을 통해 예행 연습을 해 볼 수도 있을 것이다. 남성의 입장과 여성의 입장에서 플레이할 수 있으며 등장 캐릭터는 남자 5명과 여자 5명.

쿼바디스



★그램스
★시뮬레이션
★95년 12월 21일
★6,800엔

리얼타임 시뮬레이션으로 다소 난이도가 높은 게임. 오프닝과 엔딩이 모두 애니메이션으로 처리되었으며 게임 중간중간에도 애니메이션 비주얼로 게임의 재미를 높였다. 우주를 배경으로 전투를 벌이는 대형 스케일의 게임으로 이 게임과 관련하여 『쿼바디스2』도 제작 중이다.

고지라 -열도진감



★세가
★리얼타임 시뮬
★95년 12월 22일
★5,800엔

전부 10개의 시나리오 스토리 모드와 5 + 숨겨진 모드의 맵 모드로 구성되어 있다.

게임은 리얼타임으로 진행되며 턴은 존재하지 않는다.

게임의 중요 부분이 되는 스토리 모드는 실제 일본의 명소들을 무대로 하여 제작된 것이 특징이다.

테마 파크



★E.A. 빅터
★시뮬레이션
★95년 12월 22일
★6,800엔

여러 기종으로 이식된 인기 시뮬레이션 게임으로 세계 최고의 테마 파크 왕이 되는 것이 이 게임의 목적이다.

특히 이 테마 파크에는 숨겨진 기술들이 많으므로 한번 찾아보는 것도 재미있을 듯.

위저드 하모니



★아크시스템
★육성 시뮬레이션
★95년 12월 29일
★4,900엔

한 때 유행했던 육성 시뮬레이션의 전형적인 게임으로 주인공은 위저드 아카데미의 리더로 부원들을 지도해 나가는 육성 시뮬레이션이다.

학교의 분위기와 판타지 분위기를 복합하여 새로운 느낌을 주었으며 새턴 마우스가 대응된다.

더 호드

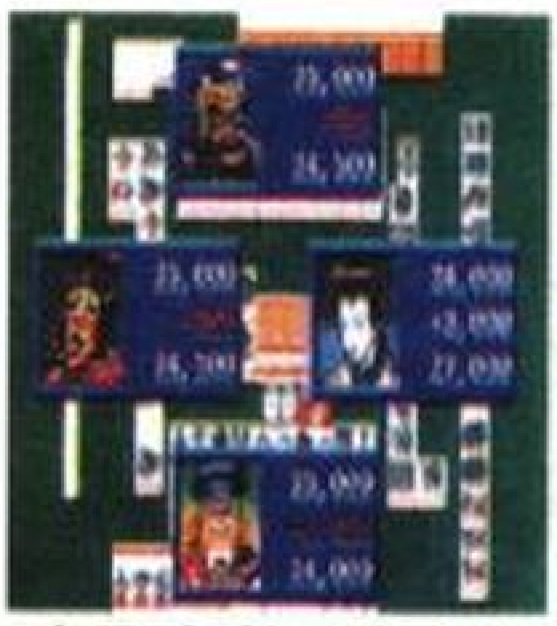


★BMG 빅터
★시뮬레이션
★96년 1월 1일
★5,800엔

뭐든지 먹어치우는 마물 호드로부터 자신의 영지를 지키고 발전시켜나가야 하는 시뮬레이션 게임.

봄, 여름, 가을, 겨울의 4계절을 한단위로 하며 각 시즌 중에는 개척이나 방어 등을 실행시키고 시즌이 끝날 때에 마물 호드와 싸우게 된다.

마작오공 천축



★일렉트로닉 아츠 빅터
★4인마작
★94년11월22일
★5,800엔

서유기의 캐릭터가 등장하는 정통파 4인마작.

단위 검정모드는 자신의 실력을 측정할 수 있으며 천축의 길 모드는 천축길의 괴물들을 마작으로 물리치는 것. 그리고 기록실에서는 과거의 데이터도 볼 수 있다.

아이돌 스치파이 스페셜



★쟈레코
★2인마작
★95년 2월24일
★6,900엔

오락실용이었던 스치파이의 이식판.

16명의 미소녀 캐릭터가 등장하며 패널을 이용하여 아이템을 얻을 수 있으며 아이템 중에는 절대승을 거둘 수 있는 아이템도 있다. 오리지널 송도 새턴용의 특징.

마작 엄류도



★아스키
★4인마작
★95년 3월10일
★6800엔

검호마작 모드로 역사상의 인물과 현대마작 모드에서 현대의 유명인과 마작 대결이 가능하다.

검호마작에는 16명을 차례로 꺾는 어전시합과 상대를 자유롭게 선택하는 무자수행 등이 있다.

사이드 포켓 2

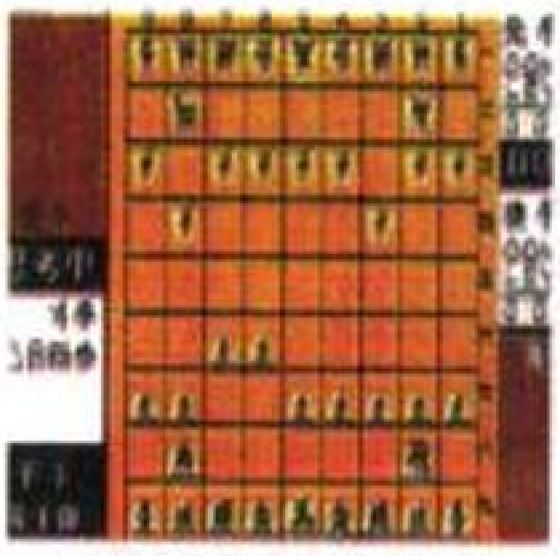


★데이타 이스트
★당구
★95년 3월31일
★6,800엔

수가 적은 당구 게임중에 완성도가 가장 높은 게임이라고 할 수 있다.

전 8종류의 게임이 가능하며 한번의 가격으로 결과를 내는 트릭 게임 과 미국 전토의 도전자와 대전하는 스토리 모드가 있다.

사에끼 장기



★아스키
★일본장기
★95년 4월14일
★7,800엔

새턴의 고도 처리능력을 이용한 사고시간의 단축으로 스무스한 플레이 가능.

초심자를 위한 리플레이 기능으로 비디오와 같이 전 대국을 재현해 볼 수 있다.

게임의 달인



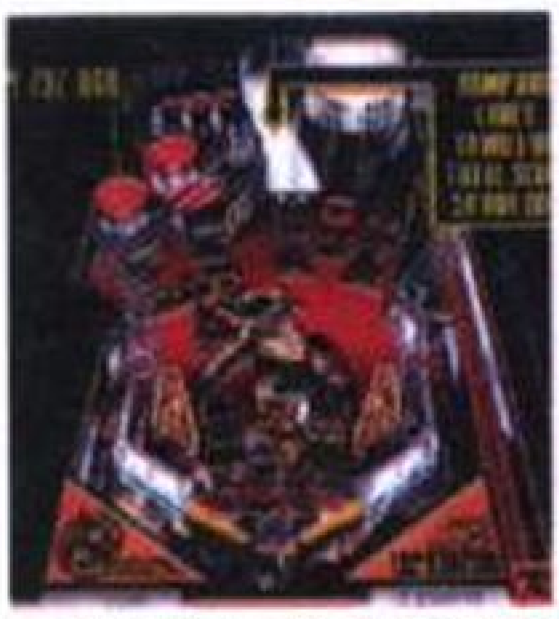
★선 소프트
★테이블
★95년 6월 9일
★8,900엔

일본장기와 마작, 오목, 오셀로를 합친 게임.

CPU 레벨1부터 순서대로 싸우는 수행모드와 세계 각국의 21명과 대전하는 월드 모드가 있다.

월드 모드에서 이기면 「게임의 달인」 칭호가 주어진다.

디지털 핀볼

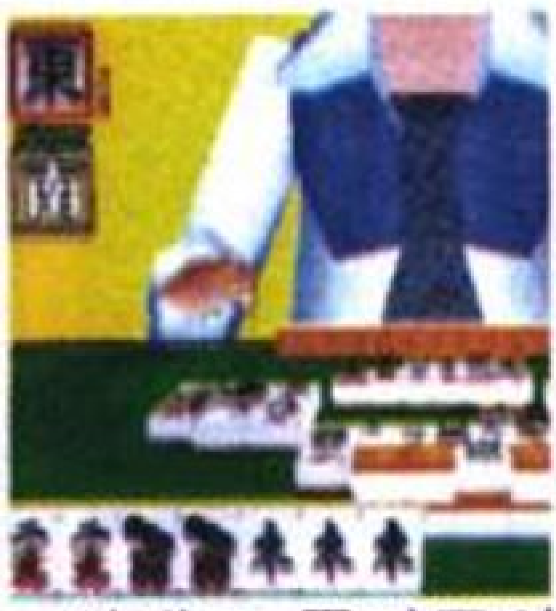


★카제
★핀볼
★95년 6월23일
★5,800엔

뛰어난 해상도의 아름다운 그래픽이 특징인 핀볼 소프트.

4가지의 핀볼대가 각각 개성이 다르므로 전혀 새로운 게임을 하는듯한 감각을 즐길 수 있다. 얼마되지 않는 핀볼 게임 중 추천할만한 소프트.

마작 해안물어



★마이크로네트
★4인마작
★95년 8월 4일
★6,800엔

상대로 폴리곤의 캐릭터와 실제의 유명 인기인들이 등장하여 선택가능한 마작 게임.

양쪽 혼성은 불가능하지만 각각의 캐릭터들과 교대로 즐길 수 있는 장점이 있다.

파이널 로맨스 2



★아스크
★2인 마작
★95년 8월 12일
★7,800엔
★18세이상 지정

모든 기능을 버리고 대국만을 가능하게 한 소프트.

그러한 이유로 장기 게임중 최고의 사실적인 그래픽이 자랑이다. 4단계의 난이도로 설정 가능하고 아름다운 그래픽이 자랑인 소프트이다.

장기 축제



★세타
★일본장기
★95년 9월15일
★9,200엔

다음의 한수를 맞추는 퀴즈모드와 장기 상식을 묻는 장기퀴즈.

그리고 과거의 명국 1만개가 저장된 명국감상 모드가 있다. 일본 장기를 아는 사람들에게는 자료적 가치도 높은 소프트이다.

AI 장기



★소프트뱅크
★일본장기
★95년 8월25일
★6,800엔

모든 기능을 버리고 대국만을 가능하게 한 소프트.

그러한 이유로 장기 게임중 최고의 사실적인 그래픽이 자랑이다. 4단계의 난이도로 설정 가능하고 아름다운 그래픽이 자랑인 소프트이다.

구전계



★테크노 소프트
★핀볼
★95년 8월25일
★5,800엔

세명의 특수기능을 가진 캐릭터를 사용하여 3계층의 에어리어와 5개의 스테이지로 구성.

선택한 캐릭터에 따라 다른 전략이 필요하며 그외 게임 자체는 보통 핀볼로 데이터 세이브가 가능하다. 코믹한 캐릭터와 핀볼판도 매력적이다.

실천 마작



★이메지니어
★2인마작
★95년 9월 1일
★7,980엔

세개의 모드를 지닌 마작 소프트.
명인에 도전하는 챌린지 모드와 참가자 전원이 같은 조건으로 고득점을 겨루는 파티 모드 그리고 상대를 자유롭게 선택하는 자유 모드가 있다.

아이돌 마작 스치파이 리믹스



★쟈레코
★2인마작
★95년 9월29일
★6,900엔
★8세이상 지정

앞에서 나왔던 스치파이의 성인용.
유명 성우 3인이 제작한 음성과 노래도 모노에서 스테레오로 변화되는 등 전작에 비해 여러 면에서 파워 업되었다. 스페셜로도 만족할 수 없던 팬들을 위한 소프트.

영세 명인



★코나미
★일본장기
★95년 9월29일
★5,300엔

PC로 부터의 이식된 작품으로 마우스 사용이 가능해져 조작이 간편해 졌다.
기존의 장기 게임에 비해서 기다리는 시간이 적어졌다는 것이 가장 큰 매력이다.

포에포에 포이미



★이메지니어
★2인마작
★95년 9월29일
★7,800엔

동화상 1000매 이상이 사용된 타이틀로 만화영화를 보는듯한 느낌을 준다.
초 호화 성우진에 의한 코믹한 대사도 특징. 애니메이션 부분은 세라문의 감독이 담당하였다.

도키메키 마작 파라다이스



★소넷 컴퓨터 엔터테인먼트
★2인마작
★95년 10월20일
★6,800엔

5명의 미소녀와 데이트를 즐기며 마작을 하는 소프트.
코나미의 도키메키메모리얼과는 무관계한 마작 소프트. 데모 화면을 보면서 싸우는 「데이타 모드」와 「프리 대전 모드」가 있다.

전략 장기



★일렉트로닉 아츠 빅터
★일본장기
★95년 11월 17일
★6,800엔

장기판과 장기의 말뿐만 아니라 대전 상대도 폴리곤으로 표현된 풀 폴리곤의 일본 장기 게임.
대국 중 화면의 축소 확대가 가능하며 폴리곤 캐릭터와 대전하는 천하통일 모드가 있다.

가네자와 장기



★세타
★일본장기
★95년11월24일
★7,900엔

컴퓨터 장기 선수권을 3연패한 최강의 소프트.
난이도를 최고급 레벨로 하면 아마 고수를 능가할 정도이다. 그러면서도 장기를 모르는 사람을 위한 입문 모드가 있는 친절한 설계.

슈퍼 리얼 마작 그래피티



★세타
★2인마작
★95년11월24일
★8,800엔

최고 인기의 슈퍼 리얼 마작 시리즈의 3개 소프트를 하나로 모아논 종합판.
난이도 설정이 가능해졌고 컨티뉴도 무한으로 확대되어 난이도가 쉬워진 것이 가장 큰 특징이다.

상해 만리 장성



★선 소프트
★퍼즐
★95년 2월24일
★6,800엔

간단한 룰로 대인기인 상해를 테마로 한 게임.
2명이서 대전할 경우 숨어있는 황금패를 찾는 모드가 특이하다. 스피드는 물론 정확한 판단력이 승리의 관건이다.

포포이와 헤베레게



★선 소프트
★퍼즐
★95년 3월 3일
★6,000엔

선 소프트의 인기 캐릭터 「헤베」를 이용한 테트리스 형식의 퍼즐 게임.
헤베를 전부 화면으로 부터 지우면 클리어. 하지만 지우는 룰이 매우 특이하여 익숙해지기까지는 상당히 힘들다.

전진! 바가본즈



★제네랄 엔터테인먼트
★퍼즐
★95년 7월 7일
★4,800엔

인기 캐릭터 바가본을 이용한 게임.
똑같은 색의 블록 2개 이상으로 감싸면 가운데 블럭이 없어지는 독특한 시스템. 각 캐릭터 별로 필살기가 있고 12회 이상의 연쇄를 하면 자동으로 사용된다.

브레이크슬루



★BMG 빅터
★퍼즐
★95년 9월14일
★5,800엔

테트리스의 제작자가 만든 똑같은 색깔의 블록을 위에 떨어뜨려 부스는 게임.
베를린의 장벽이 무너지는 것이 힌트였다고 하며 그래서 검문소의 배경이 보이기도 한다.

게임의 철인 THE 상해



★선 소프트
★퍼즐
★95년 10월 13일
★6,800엔

상해 이외에도 「자금성」이라는 모드와 「용용」 모드의 2가지 모드를 합친 게임.

자금성 모드란 상해와 같은 방식으로 장애물을 제거해서 갇혀있는 공시의 길을 만들어주는 모드이다.

뿌요뿌요2



★컴파일
★퍼즐
★95년 10월 27일
★4,800엔

귀여운 캐릭터와 통쾌한 연쇄로 대인기를 얻은 뿌요 시리즈 2탄.

캐릭터가 36명이나 등장하며 뿌요뿌요 대회에서 우승한 사람들의 모습이 들어 있으며 대전 전에는 재미있는 데모화면도 볼 수 있다.

바쿠바쿠 애니멀



★세가
★퍼즐
★95년 11월 10일
★4,800엔

각각의 동물이 좋아하는 먹이를 나열하면 그 동물의 블럭이 지워지는 독특한 게임. 동물은 토끼, 개, 팬더 등이 있으며 먹이는 당근, 뼈, 죽순 등이 등장한다.

그림 그리기 로직



★선소프트
★퍼즐
★95년 11월 17일
★4,900엔

가로 세로의 숫자를 보고 칸을 메꿔 나가는 퍼즐 게임으로 인기 퍼즐 네모네모 로직의 새턴용 소프트.

대전 모드와 스토리 모드 외에도 자신이 문제를 만드는 에디트 모드도 있다.

파파라파옹



★에콜 소프트웨어
★퍼즐
★95년 11월 22일
★4,800엔

여태까지의 종 퍼즐과는 다른 우주 최초(?)의 가로 퍼즐.

자신이 연쇄를 발생시키면 그 블록은 전부 상대편에게로 넘어가는 방식이다. 블럭이 한 단위로 출현하기 때문에 누구나 간단히 연쇄를 노릴 수 있다.

치비마루꼬짱 대전 퍼즐구슬



★코나미
★퍼즐
★95년 12월 15일
★5,800엔

아직도 새로운 게임이 나오고 있는 구슬을 이용한 대전 퍼즐의 원조격 작품.

이것 역시 아케이드에서 이식된 작품으로 어린이들에게 맞는 분위기의 게임으로 3개의 구슬을 나란히 쌓으면 없어지게 된다.

바닷가의 추억



★야노만
★퍼즐
★95년 12월 8일
★5,800엔

수영복을 입은 미소녀들이 실사로 등장하는 퍼즐 게임. 메인이 되는 모드는 화상이 동화상으로 움직이는 가운데 적당한 퍼즐 조각을 골라 알맞은 곳에 붙여넣는 형식으로 이루어진다. 5명의 여자 캐릭터가 등장하며 각각 4종의 무비가 갖추어져 있다.

매직칼 드롭



★데이타 이스트
★퍼즐
★95년 12월 15일
★5,800엔

액션성이 가미된 퍼즐게임으로 아케이드용에서 등장

캐릭터가 변경된 새턴으로 이식된 작품. 1P 플레이와 2P 대전 플레이의 새턴의 오리지널 모드 외에도 2가지의 아케이드 모드가 담겨져 있어 만족할 만한 퍼즐 게임이다.

마작광 시대 -여고생의 방과후편



★마이크로네트
★기타
★96년 1월 12일
★8,800엔

기존의 마작 게임에 비해 난이도와 점수 계산 방식이 개선되었으며 보다 성인 취향에 맞도록 제작되었다.

중간중간 비주얼도 실사 영상이 채택되어 보다 실감나는 게임을 즐길 수 있다.

데롱 데로데로



★테크모
★퍼즐
★96년 1월 26일
★5,800엔

뿌요뿌요 스타일의 퍼즐 게임으로 뿌요뿌요의 뿌요에 대응되는 것이 이 게임의 데로이다.

위에서 떨어지는 같은 색의 데로를 4개 이상 연결시키면 없어지는 형식이며 물론 2인대전도 가능하다.

에미트



★고에이
★교육
★95년 3월25일(1편)
95년 4월 1일(2,3편)
★각8,800엔

놀면서 영어를 배우는 영어체험 게임.

게임은 어드벤처 형식으로 각장 맨마지막에 질문과 대답 코너가 존재한다. 성우진 또한 초호화 캐스트로 즐겁게 영어공부가 가능.

아일톤 세나 퍼스널 토크



★세가
★사진집
★95년 4월28일
★8,800엔

우선 이 타이틀은 게임이 아니다.

세계 최고의 레이서이자 최고의 천재였던 세나 생전의 영상을 모아놓은 영상집으로 세나의 육성이 녹음되어 있는 등 보존적 가치가 큰 소프트이다.

야구권 스페셜



★소슈에이터
다이칸 야마
★기타
★95년 7월28일
★6,800엔
★18세이상 지정

일본에서 유행하는 야구권(가위,바위,보)의 성인판 소프트.

5번 먼저 이기는 사람이 승리하게 되는 단순한 룰. 12며의 여자들 중 자유롭게 상대를 선택하는 것이 가능하다.

천지무용



★유 미디어
★애니메이션
★95년 9월29일
★7,800엔

인기 애니메이션 천지무용을 중심으로 각 분야의 「천지무용」 데이터를 편집한 동화상 모음집.

등장인물 소개와 성우 약력 등 이외에도 천지무용 팬들만이 알 수 있는 천지퀴즈 등이 있다.

X-JAPAN



★세가
앤터프라이즈
★비디오 음반
★95년10월20일
★6,800엔

인기그룹 X-JAPAN의 비디오 음반.

간단한 미니 게임과 라이브 공연을 볼 수 있으며 수록곡인 「RASTY NAIL」을 4개의 카메라로 플레이어 임의로 편집할 수도 있다.

아메리카횡단 울트라 퀴즈



★빅터
엔터테인먼트
★퀴즈
★95년10월27일
★5,800엔

같은 제목의 인기 일본 텔레비젼 프로를 소프트화.

1만개나되는 질문을 일일이 실제 프로의 아나운서가 낭독해준다. 난이도 조절가능. 6개의 체크 포인트를 선택할 수 있으며 최대 4인 동시 플레이가 가능하다.

점도물어



★CSK 연구소
★점성술
★95년10월27일
★5,800엔

여성들에게 인기인 중국 4천년의 통계학인 「구성 점성술」과 「타롯카드 점」 그리고 성명학 진단을 모아놓은 소프트.

생년월일을 입력하면 2001년 까지의 운세를 점쳐준다.

폭소! 올 요시모토 퀴즈왕 결정전DX



★요시모토 흥업
★퀴즈
★95년12월 1일
★5,800엔

요시모토 소속의 일본 인기 연애인 30여명이 실사로 등장하는 퀴즈 게임.

메인 모드로는 4인까지 참가하여 동시에 플레이 가능한 「퀴즈왕 결정전」과 「코믹칼 판타지」 등의 재미있는 모드가 만재.

버철 파이터 CG 포트레이트 시리즈(울프)

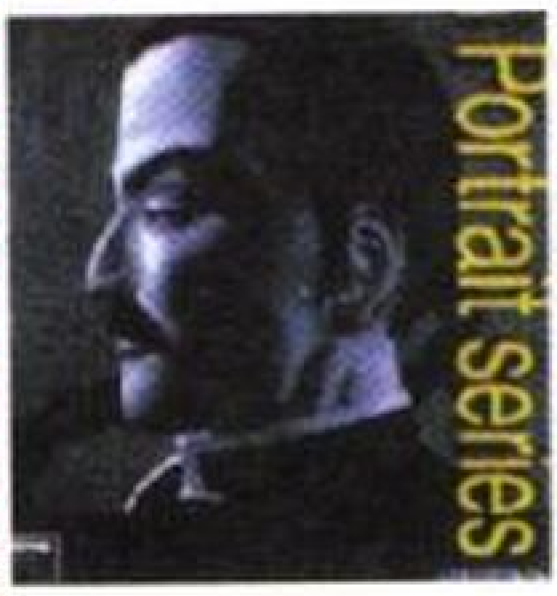


★세가
★사진집
★95년 12월 8일
★1,280엔

캐나다의 웅대한 자연을 무대로 한 프로레슬러 울프 호크필드의 CG 사진집.

새롭게 제작된 CG 35장에 음악을 곁들여 버파 팬들에게는 소장본으로서의 가치를 높였다.

버철 파이터 CG 포트레이트 시리즈(라우)



★세가
★사진집
★95년 12월 8일
★1,280엔

버파 CG사진집의 라우 첸편.

최강의 격투가 라우가 추구하는 지고의 요리와 무술 등을 그린 신작 CG 27점이 수록되어 있으며 버파2를 능가하는 CG로 이때부터 버파3를 예감하게 하였다.

DX 인생 게임



★타카라
★보드 게임
★95년 12월 15일
★5,800엔

당신은 지금의 인생에 만족하는가? 뭔가 바꾸고 싶지는 않은가? 하는 테마에서 시작하는 SS용 보드 게임. 보드를 기본으로 하여 진행되며 고교졸업 후 진학할 것인가, 취직할 것인가 등 곳곳에 여러가지 인생에 관련된 이벤트가 벌어진다.

버철 파이터 CG 포트레이트 시리즈(순제)



★세가
★기타
★96년 1월 26일
★1,280엔

버파 팬들을 위해 세가에서 제작한 버철 파이터 CG 포트레이트 시리즈의 순재편.

버철 파이터 CG 포트레이트 시리즈(리온)



★세가
★기타
★96년 1월 26일
★1,280엔

버파 팬들을 위해 세가에서 제작한 버철 파이터 CG 포트레이트 시리즈의 리온편.

필살 빠칭고 콜렉션



★선 소프트
★테이블
★96년 1월 19일
★6,800엔

일본 내에서는 폭발적인 인기를 끌고있는 성인용 구슬 게임인 빠칭고를 소재로 한 게임.

새턴용 빠칭고 게임으로는 최초의 타이틀로 보통 빠칭고 게임센타에서 즐기는 것과 같은 분위기의 보통 모드와 순수하게 빠칭고를 즐기기 위한 공략 모드가 있다.

투신전 S



★세가
★격투 액션
★95년11월24일
★5,800엔

플레이스테이션의 대표적인 액션 게임인 투신전이 드디어 새턴으로 등장. 기본적으로는 PS 투신전의 특징을 이어받으면서 새턴용에는 독특한 스토리 모드격인 列傳 모드를 채용. 새턴용 오리지널 캐릭터인 쿠비드도 등장한다.

비법

가이아, 쇼우, 큐피도가 등장

타이틀 화면에서 ↑, ↓, ↑, ↓, →, ←, →, →의 순서대로 누르고 스타트 버튼을 누른다. 그러면 가이아와 쇼우가 등장하고 쇼우에 커서를 맞추고 방향키 ↑를 누르면서 캐릭터를 결정하면 큐피도를 사용할 수 있다.

그렌체이서



★세가
★레이싱
★95년 5월26일
★5,800엔
★레이싱 콘트롤러 대응

무기발사, 부스터 기능 등의 액션성이 높은 레이싱 게임. 차 또한 미래의 분위기를 자아내는 슬랫으로 상당한 스피드감을 느낄 수 있다. 차종은 5종류가 있으며 모드는 시나리오 상의 캐릭터와 대전하는 스토리 모드와 맘대로 선택이 가능한 프리 런 모드가 있다.

비법

선택할 수 있는 코스가 증가

우선 스토리 모드의 「ADVANCED」를 선택하여 클리어한다. 엔딩 후 타이틀 화면으로 돌아올 때까지 기다려서 「FREE RUN MODE」를 선택하면 숨겨진 최후의 모드를 선택할 수 있게 된다.

팬저 드래곤



★세가
★3D 슈팅
★95년 3월10일
★6,800엔

용을 탄 드래곤 라이더를 조정하여 적을 격추하는 3D 슈팅. 전후좌우로 공격이 가능하다. 적을 여러가지 각도에서 보는 것이 가능하다. 그만큼 적의 공격도 예기치 않은 각도 전후좌우에서 날아오므로 긴장감 넘치는 게임이다.

비법

무적

타이틀 화면에서 L,L,R,R, ↑, ↓, ←, →, 를 입력하면 무적이 된다.

슈퍼 리얼 마작 PV



- ★세타
- ★2인 마작
- ★95년 5월26일
- ★8,800엔
- ★18세 이상 지정

수많은 마작 게임 중 압도적인 인기를 누리는 슈퍼 리얼 시리즈.

아케이드 의 성인용 마작 게임을 새턴으로 완전 이식. 내용은 정통파 2인마작. 난이도의 변화를 줄 수 있어 클리어가 쉬워진 것이 새턴용의 특징이다.

비법

감추어진 비주얼1

난이도를 30이상으로 해서 게임을 클리어하면 에딘 뒤에 숨겨진 그래픽을 볼 수있다.

감추어진 비주얼2

옵션 화면에서 방향키로 →, ↓, ↘A를 재빨리 입력한다.

X-MEN



- ★갭콤
- ★격투액션
- ★95년11월22일
- ★5,800엔

미국에서 절대적인 인기를 끌고 있는 동명 만화의 게임화 타이틀. 아케이드로 부터 이식된 것으로 등장하는 캐릭터는 원작 그대로의 능력을 지닌 10명. 모드에는 단체전과 서바이벌 모드도 추가되어 다양한 플레이 방법이 가능하게 되었다.

비법

고우키 사용

그룹 배틀 이외의 캐릭터 선택 화면에서 커서를 1초정도 스파이럴에 맞춘다. 그 후 실버 사무라이 -> 사일록 -> 코로서스 -> 사이크로프스 -> 울브린 -> 오메가 레드 -> 실버 -> 사무라이의 순으로 커서를 이동시키고 마지막 캐릭터 위치에서 1초 기다리고 강 펀치, 약 킥, 강 킥을 누른다.

버철 캅



- ★세가
- ★슈팅
- ★95년11월24일
- ★4,800엔(총 포함) 5,800엔(소프트단독)
- ★버철 건 대응

등장하는 캐릭터 전체가 폴리곤인 슈팅. 아케이드에서의 폭발적 인기로 속편도 이미 등장해 있다. 적들의 액션이 다양하고 리얼한 것으로 유명하다. 전용의 광선총인 버철건은 별매 가능.

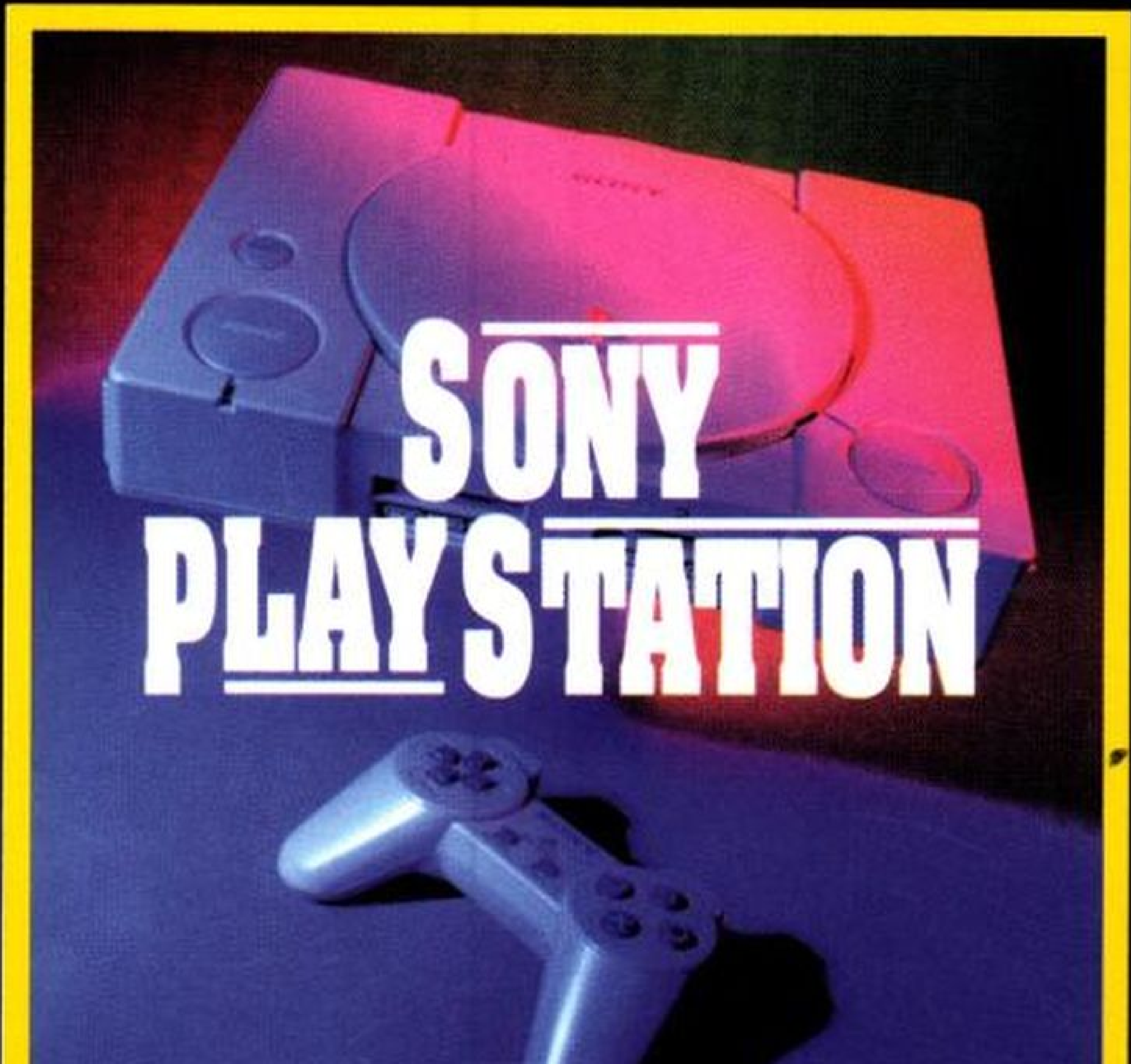
비법

클리어 후 모드 추가

스테이지 1,2,3을 순서대로 클리어하고 마지막 보스를 쓰러 뜨린다. 그러면 엔딩 후에 랭킹 모드가 추가되며 그후에도 프리 플레이나 미러 모드 등 옵션 항목도 추가된다.

차세대 게임 연감

VOL.1



게임챔프

목차

투신전 2



★ 타카라
★ 3D 대전 격투
★ 95년 12월 29일
★ 5,800

아케이드에서 큰 히트를 쳤던 『투신전』의 후속편으로 신 캐릭터 트레이시, 카오스와 전작의 최종 보스 가이아가 추가되었다. 시스템적인 면으로는 오버 드라이브 게이지가 추가된 것 외에도, 새로운 궁극 필살기를 쓸 수 있게 되어, 대전의 승부를 결정하는 중요한 요소가 된다. 또한 캐릭터의 음양도 더욱 리얼해져 입체감을 높여준다.

비법

보스 선택 & 투신 비기

타이틀 화면에서 문자가 왼쪽에서 나올 때, L1, L2, 세모, R1, R2 네모를 입력하면 황색 커서가 청색으로 변한다. 이 상태에서 게임을 시작해 ?에 커서를 맞추고 셀렉트를 누르면 우라누스와 마스터를 고를 수 있다.





커서의 색을 파랗게 하고 나서 이번에는 2P쪽 콘트롤러로 네모, R2, R1,세모, L2, L1을 입력하면 커서가 적색으로 변한다. 이 상태에서 게임을 시작해 ?에 커서를 놓고 셀렉트를 누르면 SHO와 버밀리온을 플레이 캐릭터로 고를 수 있다.

커서의 색이 빨갛게 되면 이번에는 1P쪽 콘트롤러로 R1, R2, 네모, L1, L2, 세모를 입력하면 커서가 녹색이 된다. 그러면 필살기로 설정되어 있는 L,R 버튼을 모두 동시에 누르면 한번에 투신 비기를 사용할 수 있다.

언제라도 궁극 필살기를!

우라누스만은 ↓↘→↓↙←+ 동그라미 (오른쪽을 향하고 있을 때)로 입력하면, 언제라도 궁극 필살기를 쓸 수 있다. 상대가 근접했을 때 등에 꽤 강력한 공격이 될 것이다.

카오스의 숨겨진 기술

카오스에게는 각 잡지에서 발표되어 있는 것 이외에도 숨겨진 기술이 있었다. 그것은 점프 중에 R1과 R2를 동시에 누르면 점프 방향에 맞춰 기술이 나간다.

듀크의 추격타

매뉴얼에는 '듀크는 추격타를 쓸 수 없다'라고 씌여 있다. 그러나 그 커맨드를 입력하면 상대의 오버 드라이브 게이지를 줄일 수 있다. 체력 게이지는 줄지 않지만 상당히 괜찮은 테크닉이다.

숨겨진 캐릭터 & 보스 출현

커맨드 하나로 나타나게 할 수 있는 숨겨진 캐릭터 & 보스들의 출현 조건.

우선, 레벨을 4이상으로 설정하고 풀 배틀 모드를 플레이해 노 컨티뉴로 4회 이상 퍼펙트 승리하면 버밀리온, 4회 이하라면 쇼우가 엔딩에 참가해 온다.

컨티뉴를 해서 클리어한 경우는 캐릭터 선택화면에서 셀렉트를 누르면 우라누스, 마스터를 플레이 캐릭터로 쓸 수 있다.

스트리트 파이터 ZERO



- ★ 캡콤
- ★ 대전 격투
- ★ 95년 12월 22일
- ★ 5.800엔

캡콤의 인기 격투 『스파 Ⅲ』 시리즈의 최신작을 이식한 작품.

이 작품은 원 시리즈의 캐릭터에 『파이널 파이트』의 캐릭터도 등장한다. 또한 PS용에서는 연속기를 연습할 수 있는 모드와 캡콤의 최신작을 감상할 수 있는 모드 외에, 최고 득점이나 콤보 수를 게임 클리어 후에 표시하고 메모리 카드에 데이터를 보존할 수 있는 모드도 추가되었다.

비법

고우키의 참가

우선 고우키 이외의 캐릭터를 선택. 선택 종료 후 0.3초 이내에 L2와 R2와 엑스를 로드까지 누른다. 그러면 대 CPU 전의 첫번째에 갑자기 고우키가 참가해 온다. 지면 바로 게임 오버.

단 출현 방법

평범하게 플레이하고 있는 한 절대로 출현하지 않는 단. 업무용 출현 방법과는 다르게 PS 오리지널 단 출현 방법이 있었다. 그것은 CPU 전 다섯번째 이후에서 적을 KO하고 대사 로드 중에 위를 누르면서 L2와 R2를 누른다. 성공하면 단이 참가해 온다.

숨겨진 캐릭터를 플레이 캐릭터로

고우키와 베가, 단을 쓸 수 있다. 방법은 캐릭터 선택 화면에서 '?'에 커서를 맞추고 아래 표의 커맨드를 입력하는 것. 다만, 베가와 고우키는 1P쪽과 2P쪽의 커맨드가 다르다

베가	1P:좌,좌,하,하,좌,하,하,(네모+세모)
	2P:우,우,하,하,우,하,하,(네모+세모)
고우키	1P:좌,좌,좌,하,하,하,(네모+세모)
	2P:우,우,우,하,하,하,(네모+세모)
단	세모,네모,엑스,동그라미,세모

승리 대사 선택



시합에 승리했을 때에 방향 키와 버튼의 조합으로 원하는 대사를 고를 수 있다.

방향키

상,하,좌,우 중 한가지

버튼

네모+세모, 네모+엑스, 엑스+동그라미, 세모+동그라미

더 파이어 맨 피트 & 대니



★휴먼
★액션 어드벤처
★95년 12월22일
★5,800엔

두 사람의 소방수가 활약하는 액션 게임. 무대는 근미래 도시. 화재가 발생한 것은 거대한 어뮤즈먼트 파크. 그곳에서 일어난 화재를 테마로 도망치는 사람들과 소망수와의 인간 드라마를 그리고 있다. 플레이어는 이두 사람을 조작해서 소방 활동을 행하지만, 각각 역할이 분담되어 있어 피트는 소방수, 대니는 연소물 제거를 전문으로 한다. 불을 얼마나 껐는가와 구해낸 사람 수에 따라 엔딩이 변한다.

리버시온



★테크노 소프트
★대전형 3D 액션 슈팅
★95년 12월 1일
★5,800엔

무사시라 불리는 생물형 병기를 구사하여 정해진 스테이지 안에서 적의 무사시와 싸우는 대전형 3D 액션 게임. 각 무사시는 기동력이나 공격력, 방어력의 데이터가 설정되어 있어, 고유의 공격 수단을 갖고 있다.

각각의 필살기적인 특수 공격도 갖고 있어 화려한 느낌의 게임을 즐길수 있다. 오프닝 데모의 퀄리티도 상당히 높은 편이다.

지지마라 마검도 2



★데이탐 폴리스타
★대전 격투
★95년 11월 10일
★5,800엔

전작의 주인공의 동생 마노코우와 어딘가 이상한 캐릭터들이 요마계의 최강을 놓고 싸우는 대전 격투 액션. 연속기, 가드 캔슬 등의 본격적인 시스템도 도입되어 격투 매니어도 충분히 매료될 만하다.

캐릭터들은 각각 성우가 기용되었으며 오프닝 동영상도 상당한 수준을 보여준다.

지금은 혹성 개척중!



★알트론
★시뮬레이션/액션
★95년 11월 3일
★5,800엔

아무도 온 적이 없는 혹성을 개발해 나간다는 액션 시뮬레이션 게임.

처음, 별을 어떻게 개척해야 할 것인지 지령이 내려진다. 그리고 그 별에 자신과 라이벌팀이 내려간다. 여기에서 제한 시간 내에 지령을 수행하면 승리가 되고, 다음 혹성 개발로 떠나게 된다. 세개의 로보트들은 어느 정도 멋대로 움직이지만, 플레이어가 지시를 내리면 더욱 정확히 움직여 준다.

호혈사 일족 2



★아트라스
★대전 격투
★95년 10월20일
★5,800엔

아케이드용 『2』의 내용에 최신 버전 『호혈사 외전 최강 전설』의 요소가 약간 추가되었다. 전 대회 우승자 오타네가 실종되어 다시 호혈사 가문의 당주를 결정한다는 설정이다. 변신 캐릭터가 늘어난 것이 특징으로 그 중에는 개로 변하는 캐릭터도 있다. PS용 오리지널 캐릭터가 등장하는 것 외에 『최강 전설』에 있던 단체전을 즐길 수 있는 팀 배틀도 추가되어 있다.

하미 홈파 헤드



★SCE
★액션
★95년 9월29일
★5,800엔

우연한 기회로 달걀의 세계에 빠져든 하미가 원래의 세계로 돌아가기 위해 분주히 움직이는 액션 게임. 점프하여 적을 밟으면서 게임 클리어를 노린다. 스테이지 중에 굴러다니는 달걀에 닿으면 발판이 되거나 적을 쓰러뜨려 주는 강력한 도우미가 되는데, 이것이 바로 친구 시스템. 친구는 4종류가 있으므로 상황에 대응해서 성장시킬 수 있다.

메탈 자켓



- ★소란
- ★배틀 시뮬레이터
- ★95년 9월22일
- ★5,800엔

PS 최초로 대전 케이블에 대응하는 로보트 배틀 액션 게임. 인간 유사형 전투 병기 메탈 자켓은 무장력이나 방어력 등의 5종류의 스테이터스로 구성되어 각각 기체의 성능에 영향을 준다. 기체에 세세한 변경을 가해서 오리지널 머신을 만들 수도 있다. 플레이어는 선택한 기체를 타고 각 계기를 보면서 상황을 판단해야만 한다.

레이맨



- ★UBI 소프트
- ★종 스크롤 액션
- ★95년 9월22일
- ★5,800엔

환타지적인 세계관으로 플레이어를 매료하는 유럽 제작의 액션 게임.

주인공 레이맨은 모든 생물이 평화롭게 사는 나라에 살고 있었지만 미스터 블랙의 출현에 의해 평화가 깨지고 레이맨은 평화를 되찾기 위해 모험을 떠난다. 레이맨의 공격 방법은 펀치와 점프가 주가 되며 적 캐릭터는 거미나 모기 등 특이한 것이 많다.

스트리트 파이터 ~리얼 배틀 온 필름



- ★캡콤
- ★대전 격투
- ★95년 8월11일
- ★5,800엔

장 클로드 반담 주연의 영화로 화제가 된 가일이 주인공인 『스트리트 파이터』

게임 내용은 출연자가 라이브 액션을 보여 주는 『스파ⅡX』. 모드는 통상 대전 모드, 영화에 맞춘 내용의 무비 모드, 플레이어의 싸움을 채점하는 트라이얼 모드 등이 준비되어 있다. 조작감은 스파Ⅱ시리즈를 기본으로 하고있으며 실사이기 때문에 더욱 통쾌하다.

드래곤 볼 Z ~Ultimate Battle 22



- ★반다이
- ★대전 격투
- ★95년 7월28일
- ★5,800엔

『드래곤 볼 Z』를 소제로한 만화 영화로 익숙한 캐릭터가 모두 22명 등장하는 대전 격투. 배경에는 폴리곤을 사용하고, 화면 축소 확대로 캐릭터의 격렬한 움직임에 대응하고 있다. 또한 이 게임에서는 공통적인 커맨드가 있어 ↙+○(좌상) + 동그라미로 모든 캐릭터가 필살기를 낼 수 있으며 이 외에도 몇가지 초필살기가 숨겨져 있다.

오공 전설



- ★알류메
- ★대전 격투액션
- ★95년 5월26일
- ★5,800엔

서유기에 등장하는 캐릭터가 활약하는 실사 모션 캡처의 대전 격투 게임. 이 게임은 공격 방법 등이 원작에 충실하고 쓰러뜨린 적을 다음 스테이지부터 플레이 캐릭터로 고를 수 있는 것도 특징이다. 조작법은 역시 커맨드 방식으로 각 캐릭터에는 역전을 노릴 수 있는 초필살기도 숨겨져 있다.

건너스 해븐



- ★SCE
- ★액션/슈팅
- ★95년 4월28일
- ★5,800엔

격파 액션 슈팅. 캐릭터는 남녀 2타입에서 선택. 기본 공격이 되는 총은 4종류가 있고 임의로 바꿀 수 있다. 총은 시한식으로 파워업 아이템을 얻음으로 위력이 변화한다. 스테이지는 종, 횡의 스크롤 화면이 여섯개로 구성되어 있다. 화려한 액션에 적 캐릭터가 많음에도 불구하고 처리 속도가 떨어지지 않고 화면 스크롤도 부드럽다.

사이버 슬레드



- ★남코
- ★3D 대전 슈팅
- ★95년 1월27일
- ★5,800엔
- ★네지콘 대응

정해진 폴리곤의 3D 배틀 필드 안에서 비클이 1대 1로 싸우는 아케이드 화제작. PS용은 등장하는 비클도 증가되어 아케이드에서 즐겼던 사람들에게도 새롭움을 선사한다. 2P 대전에서는 화면이 상하로 분할된다. 1P 플레이 때에는 각 스테이지 처음에 그 필드에서 싸워야 할 상대가 등장하는 동영상을 볼 수 있다.

투신전



- ★타카라
- ★3D 격투 게임
- ★95년 1월 1일
- ★5,800엔

총기류 이외의 모든 무기를 총동원해 세계 최강을 결정하는 이 작품은 종래의 3D 격투 게임에는 없었던 평면 이동이 독특한 조작감을 살려 절묘한 카메라 기술과 전방향에서 오는 적의 공격으로 3D 공간의 감각을 느낄 수 있다. 최근 격투 게임에는 드물게 필살기를 버튼 하나로 쓸 수 있는 등 초보자를 위한 배려도 엿보인다.

트윈 가디스



- ★폴리그램
- ★대전 격투액션
- ★94년 12월22일
- ★7,800엔

실사 모션 캡처의 여자와 애니메이션 캐릭터가 섞여 있는 이색적인 대전 격투물. 아이템이나 마법 등의 요소가 도입되어 격투 팬 뿐 아니라 게임초보자도 즐길 수 있게 되어있다. 획득한 점수 계산도 독특하여 연속기가 이어진 회수에 의해 득점이 2배, 3배가 되어가는 시스템을 채택, 이 득점을 바탕으로 아이템을 구입할 수 있다.

TAMA



- ★타임 워너 인터랙티브
- ★액션
- ★94년 12월 3일

미로식으로 되어 있는 구슬의 세계를 전후좌우로 기울여서 제한 시간 내에 구슬을 골로 이끌어 나간다. 모든 것이 폴리곤으로 표현되어 있어 확대, 축소, 회전을 마음대로 할 수 있으며 골까지 가는 길에는 구멍이나 스프링 등, 다채로운 장치가 존재한다. 그것들을 잘 피하고 때로는 잘 이용하면 도착 시간을 줄일 수 있다. 숲, 벌판 등 모두 6스테이지가 준비된다.

열혈 가족



- ★테크노 소프트
- ★대전 액션
- ★94년 12월 3일
- ★6,950엔

종 스크롤 타입의 격투 액션 게임. 간단한 조작법으로 누구라도 필살기를 쓸 수 있어 화려한 연출을 즐길 수 있다. 자신의 캐릭터는 3명 중에서 고를 수 있고 또한 이것이 모두 가족이다. 한번에 출현하는 적 캐릭터는 최고 20명 이상으로 종래의 가정용 게임기에서는 불가능했던 캐릭터 수를 실현. 또한 연속기나 커맨드 필살기를 도입하는 등, 종 스크롤 액션에도 새로운 요소를 도입하고 있다.

코즈믹 레이스



- ★네오 렉스
- ★레이스
- ★95년 1월20일
- ★6,800엔

종래의 로드 레이싱 게임과는 약간 다른 하늘을 나는 머신을 사용해 광대한 3차원 공간을 랠리 감각으로 질주한다. 특수한 키 설정 덕분에 공간을 자유롭게 날아다니는 느낌이 든다. 기류를 이용해서 스피드를 올리거나 코스 아웃 유지 시간을 충분히 활용한 지름길로 시간을 줄여서 골을 노리자. 360도 자유로운 시점, 2인 대전 모드도 충실하다.

리지 레이서 레볼루션



- ★ 남코
- ★ 3D 레이싱
- ★ 95년 12월 3일
- ★ 5,800엔
- ★ 대전 케이블, 네지콘 대응

『리지 레이서』 제 2탄. 기본 시스템은 그대로이며 전작보다 더 아름답고 풍부한 테크니컬 코스가 준비되어 있다. 드라이버 시점일 때의 백미러 표시 추가와 스피드감, 박력 등이 증가되도록 차의 높이를 약간 낮추는 등, 전작의 단점을 충실히 보충하고 있다. 또한 대전 케이블로 대전을 즐길 수 있게 되었다.

비법

머신 타입 증가

모든 코스의 1위를 하면, 지금까지 고를 수 없었던 새로운 타입의 차종을 고를 수 있다. 무척 빠르다.

차를 늘인다

게임 실행 후 로드 중에 플레이할 수 있는 갤러그 88의 보너스 화면. 이 보너스 스테이지에서 퍼펙트를 얻으면 지금까지 쓰던 4대 차 외에 다른 8대의 차가 생긴다. 물론 이 상태로 세이브할 수 있다.

데빌카 GET



우선 엔딩을 끝내고 초급 TT나 EXTRAD 초급 TT 코스에서 데빌 카를 이기면 사용 가능하다.

꼬마 데빌카 GET

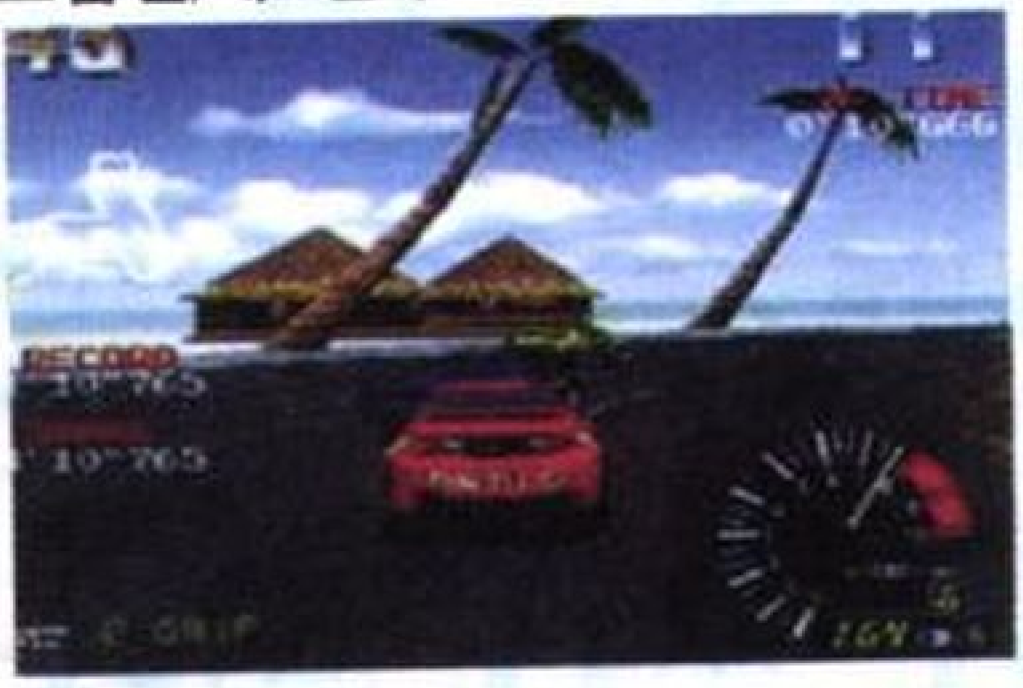
우선 엔딩을 끝내고, 중급 TT나 EXTRAD 중급 TT 코스에서 꼬마 데빌 카를 이기면 사용 가능하다.

화이트 엔젤카 GET

우선 엔딩을 끝내고, 고급 TT나 EXTRAD 고급 TT 코스에서 화이트 엔젤카를 이기면 사용 가능하다.

줌 인 아웃

우선 시점을 비하인드 뷰로 하고 게임 중 포즈를 건다. 그리고 세모를 누르면서 L1으로 줌 인, 세모를 누르면서 R1으로 줌 아웃.



서치 레이저 사용

화면에 「THAT IS GALACTIC DANCING」 이라고 표시 된 후 L1, R1, 셀렉트 버튼과 방향키 下를 누르면서 세모 버튼을 누른다. 그러면 비행기에서 서치 레이저가 발사되어 퍼펙트로 갤러그 88을 클리어할 수 있다.

Play Station

모터 툰 그랑프리



- ★SCE
- ★레이스
- ★94년 12월 16일
- ★5,400엔
- ★네지콘 대응

환상적이고 화려한 색채 배경의 코스를 마법의 힘에 의해 차로 변한 캐릭터들이 랭크 경쟁을 벌인다. 유명 일러스트레이터 미츠시타 스스무씨의 귀여운 캐릭터와는 대조적으로 코스는 굴곡이 심하고 좁으며 강렬한 뱅크 등이 플레이어를 막고 있다. 집중력을 지속시켜서 시간을 줄이는 것보다는 코스마다 다른 분위기의 세계를 즐기며 달리는 게임이다.

리지 레이서



- ★남코
- ★3D 레이싱
- ★94년 12월 3일
- ★5,800엔
- ★네지콘 대응

발매 당시, PS 유저 90%가 구입했던 초인기 소프트로 PS 붐에 더욱 불을 붙인 작품이다. 준비되어 있는 코스는 초급, 중급, 상급의 세 종류. 아케이드용의 이식이지만 많은 선택 차종의 추가와 수수께끼 차 'No.13', 클리어 후 EXTRA 코스를 즐길 수 있게 되는 등, 지속적으로 플레이할 수 있는 요소를 제공한다.

도쿄 던전



- ★카도카와 서점
- ★RPG
- ★95년 12월 22일
- ★6,800엔

2020년의 도쿄에서 신쥬쿠 경찰서의 형사가 되어 가상 공간과 현실의 두 세계를 활약하는 던전형 RPG. 현실 세계에서는 애니메이션으로 스토리가 진행되고 가상 세계에서는 풀 폴리곤으로 그려진 컴퓨터 네트워크 안을 탐색한다. 이러한 시스템에 의해 더욱 리얼한 가상 공간의 감각을 표출해 낸다. 전투 시스템은 타이밍에 맞춰 누르면 공격력이 올라가는 어택 패러미터 방식.

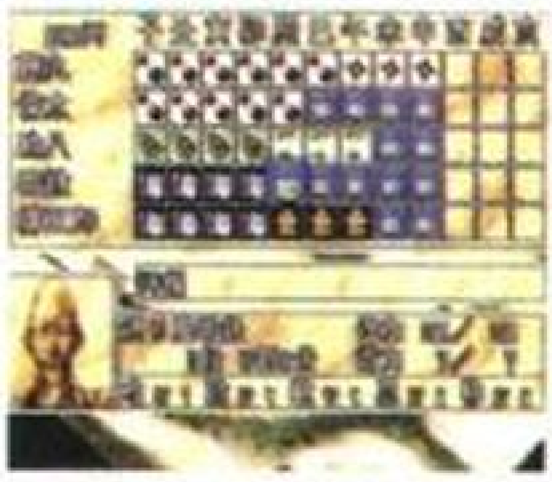
환상 수호전



- ★코나미
- ★RPG
- ★95년 12월 15일
- ★6,800엔

각자 다른 이상을 갖고 있는 천지의 108명이 한 사람 한 사람 모여 역사를 움직이는 장대한 세계의 RPG. 「수호전」과는 달리 더욱 판타지적인 느낌을 준다. 등장인물들의 대화에서 몇가지 선택 조건이 제시되어 스토리가 변화하며 조건이 이루어지지 않으면 아군이 되지 않는 시스템도 이 게임의 매력 요소 중의 하나이다.

후지마루 지옥변



- ★SCE
- ★시뮬레이션 RPG
- ★95년 10월 27일
- ★5,800엔

전국 시대, 비밀 아지트에서 극비리에 자라난 닌자들. 이야기는 타케다 노부겐의 죽음에 의해 그들이 자유의 몸이 되는 것부터 시작하여 최후에는 역사에 크게 관여하게 된다는 시뮬레이션 RPG. 아이템의 생산과 개발에 힘을 쏟고 능력을 높힐 수 있는 시스템에 의해 게임에 등장하는 풍부한 캐릭터들의 거의 대부분을 사용할 수 있다.

위저드리 7



- ★SCE/서리텍 소프트웨어
- ★3D RPG
- ★95년 10월 13일
- ★5,800엔

IBM PC 위저드리의 PS 최초 이식작. 시리즈 전체로는 7번째이고 코즈믹 포지라는 마필을 놓고 이루어지는 신 시리즈로서는 두번째 작품이 된다. 독특한 세계관과 스토리는 IBM PC용에서부터 인기를 얻고 있었으며 PS용의 새로운 시스템으로 캐릭터 메이킹 때에 마술 등의 특수 능력의 숙련도를 나타내는 퍼스널 스킬이 추가되었다.

비욘드 더 비욘드

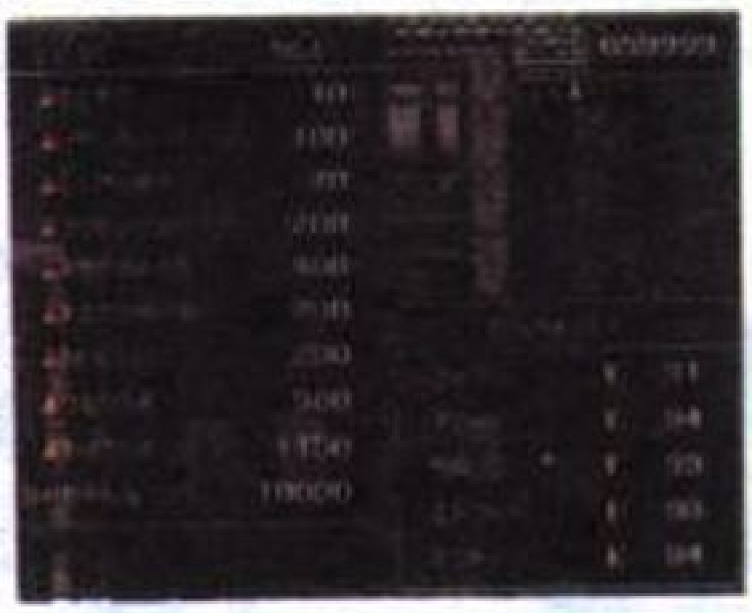


- ★ SCE
- ★ RPG
- ★ 95년 11월 3일
- ★ 5,800엔

마법이 있고 교회가 있고 전직 시스템이 있는 지극히 평범한 스타일의 RPG. 특징적인 요소라고 하면 보다 전투를 리얼하게 하도록 빙글 빙글 움직이는 전투시점을 들 수 있다. 그래픽도 상당히 박진감이 있으며 귀여운 캐릭터들도 인상적이다. 버튼 연타의 타이밍으로 크리티컬 히트가 구사되는 액티브 플레이 시스템도 긴박감을 높여주는 요소이다.

비법 무한 돈 증식

「힘의 링」 등 링의 수를 장비한 채로 가게에 팔려고 하면 보통 무기와 방어구와는 다르게 팔 수 있다. 그것도 팔면 돈은 들어오지만 웬지 링은 없어지지 않으므로 장비한 채 계속 팔면 얼마든지 돈을 늘일 수 있다. 또 한 판(실제로는 남아 있지만) 링은 판 수 만큼 다시 살 수 있게 된다.



점핑 플래쉬



- ★ SCE
- ★ 3D 액션
- ★ 95년 4월28일
- ★ 5,800엔

콕 피트에서 바깥을 내려다 보는 시점이기 때문에 마치 자신이 그 곳에 있는 듯한 감각으로 플레이할 수 있는 새로운 감각의 3D 점프 액션 게임. 필드 안을 점프하면서 적을 쓰러뜨리고 아이템을 모아 자기의 연료가 되는 젯트 포드를 회수하는 것이 목적. 모두 회수하면 스테이지 클리어가 된다. 캐릭터도 귀여운 편이라 여성 유저들이 많다.

비법 6단 점프

한번 클리어한 후 타이틀 화면으로 돌아가면 자유롭게 시작 스테이지를 고를 수 있게 된다. World 6 다음에 있는 EXTRA 스테이지에서는 6단 점프와 L1 버튼을 누르고 있으면 대쉬를 할 수 있다.

숨겨진 방

World 2-2에서, 알로하 남작의 얼굴이 그려져 있는 벽에 총알을 몇발 쏘면 벽이 옆으로 움직이고, 숨겨진 방이 나타난다. 방 안에는 여러 아이템이 있으니 모두 체크해 두자.

조금 안전하게!

꽤 상대하기 어려운 「알로하 남작」. 그러나 로프가 쳐져있는 링 안에서 에프론으로 옮기면 남작이 쏘는 미사일에는 한발도 맞지 않는 안전지대가 된다. 다만 남작이 2단 점프를 했을 때 쏘는 불에는 맞으므로 그때 만은 알아서 피하도록 하자. 또한 알로하 남작의 상반신만 남으면 안전지대는 없어지므로 주의하자!

킹스필드 II



★프롬 소프트웨어
★3D RPG
★95년 7월21일
★6,300엔

풀 폴리곤 애니메이션 기술에 의해 부드럽게 움직이는 시점으로 나아가는 3D RPG. 전작보다 그래픽이 더욱 깔끔해 졌으며 적의 모습도 한단계 향상된 느낌이다. 『2』에서부터는 던전에서 나갈 수 있게 되고, 지상이나 해안에도 갈 수 있다. 전작의 주인공 쟝의 친구인 아레프가 이번 작품의 주인공. 바타이트 국의 상징인 문 라이드 소드를 되찾기 위해 단검 하나를 들고 떠난다.

아크 더 래드



★SCE
★RPG
★95년 6월30일
★5,800엔

사람과 정령과 몬스터가 공존하는 세계. 용사의 피에 눈을 뜬 아크는 6명의 동료와 성구(아크)의 봉인을 풀기 위해 5개의 정령의 돌을 찾아 모험의 세계로 떠난다. 전투가 전략 시뮬레이션처럼 이루어지지만 그보다는 스토리 위주의 RPG에 더 가깝다. 캐릭터들에게는 지속적으로 육성이 지원되어 전투 신 등 여러 장면을 더욱 즐겁게 해준다.

Falcata



★거스트
★전략 시뮬레이션
★95년 6월30일

게임 시스템이 신선하고 보드 게임처럼 말을 움직이며 전투를 해나가면서 스토리를 진행시켜 SLG의 개념을 보다 간단하게 표현한 듯한 세계이다. 상태를 나타내는 수치는 세 종류이며, 스토리는 선과 악이라는 단순한 구성으로 설정된다. 4명까지 동시 플레이가 가능해 여럿이 함께 SLG를 체험할 수 있다.

스페이스 그리폰 VF-9



★팬저 소프트웨어
★3D 액션 RPG
★95년 1월27일
★4,800엔

IBM PC용의 「HAMLET」의 이식작. 서기 2148년, 월면 최대 구조물 HAMLET는 돌연 연락 불능 상태에 빠진다.주인공 짐 빌린튼(콜 싸인은 KID)은 3단 가변 메카 VF 「그리폰」을 조종하여 다섯명의 선배들과 함께 그 사건을 조사 하게 된다. 폴리곤을 사용한 리얼 타임 배틀과 조작의 중압감은 매니어들만이 납득할 수 있을 것이다.

킹스필드



★프롬 소프트웨어
★RPG
★94년 12월 16일
★6,300엔

PS 초기를 대표하는 작품으로 칭송받는 3D RPG. 던전의 구성이 기존과는 달리 상당히 신선함을 전달했으며 어느 정도의 불친절함이 리얼함으로 이어져 인기를 얻었다. 리얼타임으로 진행되는 이야기와 전투, 깊이 있는 던전은 긴장감을 줌과 동시에 끝까지 플레이하고 싶은 욕구를 불러일으킨다. 옹가의 묘지로 마물 토벌을 나가고 돌아오지 않은 아버지를 쫓아 그 아들 쟝은 혼자서 미궁속으로 들어 간다.

크라임 크래커즈



★SCE
★3D RPG
★94년 12월 3일
★5,800엔

평화로운 우주를 혼돈에 빠뜨리는 해적들을 잡기 위해 상금 사냥이 합법적으로 인정되었고 사람들은 그들을 크라임 크라커즈라고 부르게 되었다. 3D 던전에서의 전투는 리얼 타임으로 사방에서 적이 공격해 오기 때문에 액션이라기보다 슈팅의 감각으로 전개한다. 코믹한 캐릭터들의 반응도 상당히 귀엽다.

철권



- ★ 남코
- ★ 대전 격투
- ★ 95년 3월 31일
- ★ 5,800엔

아케이드의 이식작으로 오프닝이나 엔딩의 동영상, 중간 보스 8명과 최종 보스 헤이하치도 사용할 수 있는 등, PS용만의 요소가 다수 추가되었다. 또한, 메모리 카드를 사용하면 대전 성적이나 중간 보스 데이터 등의 보존도 가능. 로드 시간 중에는 추억의 갤러그를 즐길 수 있다.



비법

갤러그 하이테크 일람

플스를 켰을 때 2P쪽 콘트롤러의 엑스, 세모, 위, L1을 누른 채로 두면 처음부터 듀얼 파이터로 갤러그를 플레이할 수 있다. 퍼펙트를 놓쳤을 때는 「NUMBER OF HITS」의 표시가 나왔을 때 셀렉트 버튼을 누르면 그 판의 처음부터 플레이할 수 있다. 연사는 세모 버튼을 계속 누르기만 하면 된다.

데빌 카즈야 출현

갤러그를 컨티뉴 1회 이내로 깬 후, 카즈야에 커서를 맞추고 스타트 버튼을 눌러 보자. 그러면, 지금까지 헤이하치의 최종 보스로만 등장했던 데빌 카즈야를 자신이 쓸 수 있게 된다.



헤이하치 출현

노 컨티뉴로 최종 보스 헤이하치를 쓰러뜨리면 플레이 캐릭터로 헤이하치를 쓸 수 있다.

미니 테크닉 5개

1. 간이 셀렉트 화면

처음 타이틀 화면에서 L1,L2,R1,R2를 누르면서 스타트를 누르면 캐릭터의 그래픽이 표시되지 않는 간이 셀렉트 화면으로 변한다.

2. 캐릭터 2 변화

캐릭터 선택 화면에서 세모 혹은 네모 버튼으로 스타트하면 플레이 캐릭터가 1P 컬러가 되고 엑스나 동그라미 버튼으로 스타트하면 플레이 캐릭터가 2P 컬러가 된다.

3. 중간 보스 대집합

최종 보스인 헤이하치를 쓰러뜨리면 각 캐릭터에 대응하는 중간 보스 캐릭터를 플레이 캐릭터로서 사용할 수 있게 된다(컨티뉴 OK). 또한 아케이드 모드에서 중간 보스를 사용할 때는 오른쪽 끝의 미첼까지 커서를 이동하고 계속 오른쪽으로 이동하거나 요시미츠까지 커서를 맞추고 계속 왼쪽으로 이동하면 된다.

4. 스페셜 플랙 발견

남코의 전통 스페셜 플랙. 아케이드 모드에서 난입해 오는 상대에 대해서 25연승하면 화면 밑에 승리의 표시로서 스페셜 플랙이 나타난다.

5. 작아도 머리가 좋다

플스 실행 메뉴에서 메모리 카드를 고르고 철권 데이터에 커서를 맞추면 화면 밑의 정보 표시 칸에 현재의 데이터 상태를 자세히 표시해 준다.

Play Station

키릭 더 블러드 2



★SCE
★슈팅/어드벤처
★95년 12월 29일
★5,800엔

전작 「키릭 더 블러드」의 속편인 슈팅 어드벤처. 예전 레지스탕스에 있던 주인공이 정부의 정책에 의문을 품고 싸움에 나선다. 전작과 비교해 시스템적인 면에서도 크게 개량되어 전작이 어렵다고 느낀 유저들도 부담없이 플레이할 수 있다. 또한 전작에서의 스토리를 게임 중에 동영상으로 보여주기 때문에 전작을 몰라도 OK.

초 아니키~궁극 무적 은하 최강 남자



★메사이아
★은하 최강슈팅
★95년 12월 29일
★5,800엔

92년 PC엔진용으로 발매되어 근육질 남자가 주인공이라는 내용으로 화제가 된 컬트 슈팅 게임. PS 이식에 있어서는 모션 캡처를 이용해 더욱 컬트적으로 변모했다. 새로운 시스템으로서 옵션 캐릭터에 「신뢰도 시스템」이 채택되었다. 게임 자체는 어렵고 클리어하기 위해서는 많은 노력과 인내가 필요하다.

통천각



★SCE
★슈팅
★95년 12월 29일
★5,800엔

SCE가 주최하는 콘테스트 DEP'94에서 최우수상을 탄 작품. 원념에 의해 이세계와 이어져 버린 오오사카가 배경인 슈팅 게임. 게임의 난이도는 비교적 높은 편이지만 패턴을 완전하게 익히면 클리어도 가능하며 컨티뉴 회수도 무제한. 다만 스테이지 수가 5개 뿐이라 약간 부족함을 느끼게 될지도...

혼드 아울



★SCE
★건 슈팅
★95년 12월 29일
★5,800엔

PS에서는 처음인 하이퍼 블러스터 대응의 건 슈팅 게임. 등장하는 전 캐릭터 디자인은 애니메이션 「공각기동대」로 유명한 시로우 마사무네 씨가 담당. 스테이지는 폴리곤 CG에 의해 그려져 부드럽게 스크롤된다며 이제까지의 건 슈팅 게임에는 없었던 「모아 쏘기」를 채택하여 공격 방법의 폭을 넓혔다. 쾌적하게 플레이하고 싶다면 하이퍼 블러스터나 마우스는 필수.

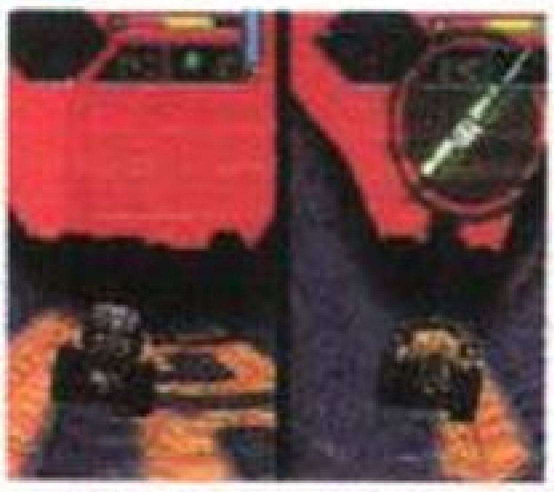
건버드



★아트라스
★슈팅
★95년 12월 15일
★5,800엔

아케이드에서 인기를 모았던 종 스크롤 슈팅 게임의 이식작. 플레이어는 다섯명의 캐릭터 중에서 선택하게 되는데 그들은 각각 다른 특징의 공격 방법을 갖고 있다. 가정용 TV에 맞춰서 게임 화면이 아래 위로 스크롤되도록 변경, 아케이드용에는 없는 요소로 400점 이상의 일러스트 갤러리가 수록되어 있다. 난이도를 자유롭게 설정할 수 있으므로 초보자들에게도 적합하다.

오프 월드 인터셉터 익스트림



★BMG 빅터/크리스탈 다이나믹스
★오프 로드 슈팅
★95년 11월 22일
★5,800엔

카배틀 액션 슈팅 게임. 무법 지대가 된 혹성에 날뛰는 범죄자를 검거해 나가는 것이 목적. 도로는 정해진 코스가 없고 일정 시간 안에 일정 거리를 달리면서 클리어하면 된다. 도로 위에는 동전이 떨어져 있어 모아두면 클리어 후 여러가지 파트를 자신의 차에 부착시킬 수 있다. 통상의 드라이브 게임과는 달리 아래 위로 기복이 심한 길을 달리기 때문에 시야는 그리 좋지 않은 편이다.

해저 대전쟁 ~IN THE HUNT



★엑싱 엔터테이먼트
★슈팅
★95년 11월 10일
★5,800엔

아케이드에서 큰 인기를 얻은 종 스크롤 슈팅 게임의 이식 작품. 수몰된 세계를 배경으로 플레이어가 잠수함을 타고 떠난다. 이식도는 거의 완전에 가깝고 총알을 마구 쏴대면 적이 화려하게 부서지므로 편안한 경쾌감을 얻을 수 있다. 난이도는 높은 편이라 요령이 없으면 클리어는 어렵다. PS용에서는 난이도를 변경할 수 있어 플레이하기 간편하다.

토탈 이클립스 터보



★BMG 빅터/크리스탈 다이나믹스
★3D 슈팅
★95년 10월 13일
★5,800엔

94년에 3DO용으로 나온 것을 파워업해서 PS로 이식한 3D 풀 폴리곤 슈팅. 자신의 비행기 뒤에서 보는 시점으로 게임은 진행된다. 코스 도중에 있는 파워 업 아이템을 얻으면 비행기의 총알이 파워 업된다. 다만 화면은 어둡고 적의 총알과 자신의 총알을 구별하기 어려우며 자신의 비행기의 판정이 엄격해 매니어를 위한 게임이라 할 수 있다.

EXECTOR



★아크 시스템 웍스
★3D 슈팅
★95년 9월 22일
★5,300엔

폴리곤 처리를 충분히 살린 로보트 액션 슈팅. 지구를 파괴하기 위해 온 로보트를 물리치기 위해 적기지의 안으로 침입해 간다. 적 기지는 3D 던전으로 보스를 찾아서 진행해 나간다. 자신의 기체에 탑재되어 있는 무기는 레이저나 미사일 등이고 아이템을 먹으면 무기의 종류가 늘어나며 무기의 탄환은 무한하기 때문에 긴장감을 떨어뜨린다.

트윈 가이스트



★타이토
★3D 슈팅
★95년 8월 25일
★6,800엔

풀 폴리곤 3D 슈팅. 복수의 적을 모아서 락온한 후, 한번에 파괴할 수 있는 Lock On 레이저를 무기로서 사용할 수 있는 것이 특징. 다수의 적을 Lock On하고 그대로 파괴했을 때의 체감이 뛰어난다. 오프닝 동영상도 상당이 근사하지만 조작감이 난해해 비행기를 부드럽게 조작하기 힘드며 적의 총알을 파악하기 힘든 것도 단점이 된다.

나이트 스트라이커



★VING
★3D 슈팅
★95년 7월 28일
★6,400엔

독특한 분위기와 게임 음악으로 아케이드용으로 큰 인기를 자랑한 슈팅 게임의 이식작. 무대 설정은 밤의 미래 도시로 출현하는 적을 쓰러뜨리고 다음 스테이지로 나아간다. 각 스테이지가 끝날 때마다 루트가 분기되는 시스템을 채용. 총 스테이지 수는 21개이며 최종 스테이지도 6개가 준비된다. 각 스테이지마다 엔딩도 준비되어 있지만 완전 이식이라고는 할 수 없다.

필로소마



★SCE
★NEO 슈팅
★95년 7월 28일
★5,800엔

사이드 뷰, 탑 뷰뿐 아니라 3D 시점이나 기체를 바로 정면에서 본 앵글 등 신선한 시점으로 구성되어 있는 슈팅 게임. 각 시점으로 바뀌는 부분은 높은 질의 동영상에 의해 부드럽게 이루어진다. 비행기의 무기는 4종류로 각각 3단계로 파워업하며 서브 웨폰이나 폭탄도 장착하고 있다. 난이도가 약간 높은 편이므로 어느 정도 슈팅 게임에 자신있는 사람들에게 적당하다.

나왔다 트윈비 얏호~DELUXE PACK

★ 코나미
★ 슈팅
★ 95년 9월 29일
★ 5,800엔



아케이드용으로 큰 인기를 얻은 종 스크롤 슈팅 게임 「나왔다 트윈비」와 「트윈비 얏호」를 합성한 소프트. 게임 중에 나오는 종을 먹음으로 파워 업하는 시스템은 양쪽 모두 마찬가지. 「나왔다」에서는 모았다 쏘는 시스템을, 「얏호」에서는 다채로운 공격 방법을 채택했다.

비법

스테이지 셀렉트

우선 하이 스코어로 573,000점 이상을 낸다. 다음에 게임 시작 직후 데모에서 L1과 R1을 누르면서 상, 혹은 하를 누르면 원하는 스테이지를 고를 수 있다.

평소에는 갈 수 없는 스테이지로!

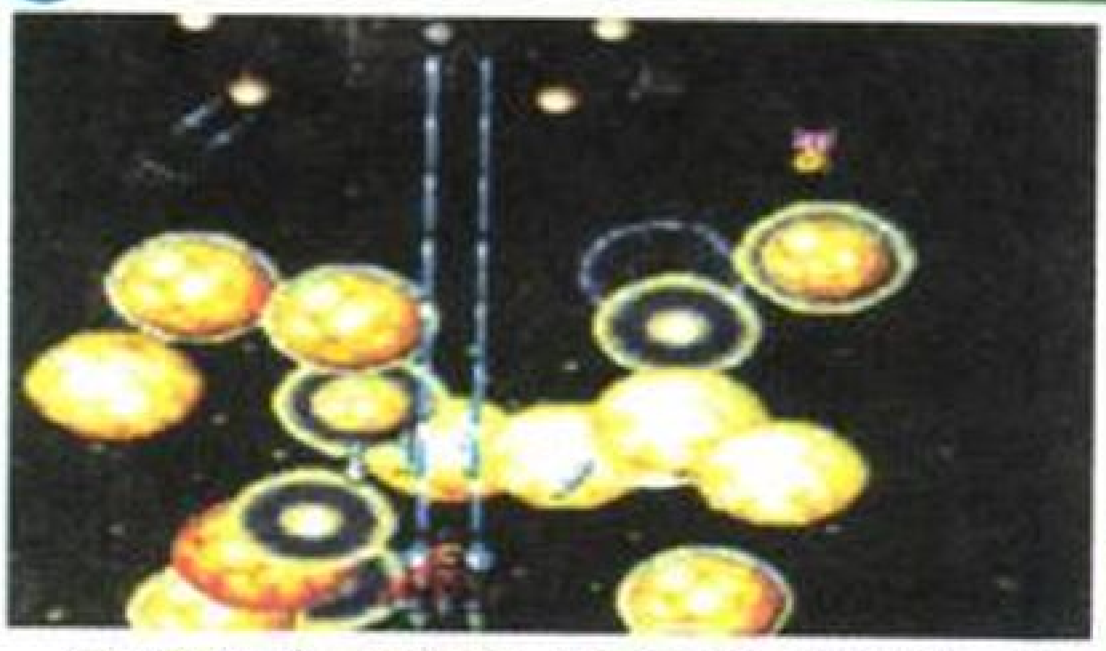
연습 모드에서 종을 50개 이상 얻고 3판을 클리어하면 보통 플레이할 수 없는 그 다음 판으로 갈 수 있다. 다만, 조건 달성은 꽤 힘든 편이다.

스테이지 넘어가기

스테이지를 넘어가기 위한 조건은 하이 스코어가 573,000점을 넘을 것. 이 조건을 만족시키면 포즈를 걸고 좌,좌,우,우,하,상, 하,상, 동그라미, 동그라미, 네모, 네모, 세모, 가위, 세모, 가위, 세모, 세모로 입력하자.

라이덴 프로젝트

★ 세이부 개발
★ 슈팅
★ 95년 1월 27일
★ 6,800엔



아케이드용 라이덴 시리즈의 이식작. 가정용이란 것을 고려하여 난이도 설정이 가능하게 되었다. 이 작품은 「라이덴 I」과 「라이덴 II」의 합본. 최대 특징은 모니터가 가로로 확장되는 아케이드 모드로 크레디트를 늘리는 방법도 셀렉트 버튼을 누르고 동전을 넣는 형식으로 철저하게 아케이드용의 요소를 실현했다. 매니어에서 초보자까지 손쉽게 즐길 수 있다.

비법

1UP이 숨겨진 장소

확실하게 1UP을 할 수 있는 방법. 우선 라이덴 II에서 2판까지 클리어. 3판의 중형 전함이 화면 왼쪽의 독에서 나오는 장소까지 가서 다음으로 총알을 쏘지 않고 달려나가고 있는 전차에 주목. 전차는 하나만 색깔이 다른 콘테이너를 향해 달려가서 그대로 콘테이너에 부딪힌다. 그러면 그곳에서 1UP이 반드시 출현한다.



데모를 깨끗하게 볼 수 있다

오프닝에서 표시되는 폴리곤 데모를 깨끗이 보고 싶지만 화면의 글자 때문에 성가시다고 생각될 때는 데모 중에 엑스 버튼을 누르면 타이틀 화면의 글자가 모두 사라지고 깨끗하게 볼 수 있다.

에이스 컴뱃



★남코
★3D 독 파이트
★95년 6월30일
★5,800엔
★네지콘 대응

박진감 넘치는 3D 독 파이팅 액션 게임. 풀 폴리곤의 아름다운 영상과 경이적인 스피드감으로 적기가 플레이어에게 다가온다. 플레이어는 조종사가 되어 전투기를 타고 각 스테이지에 설정된 임무를 수행한다. 초보자와 숙련자용 두 가지 조작계가 준비되어 있어 초보자라도 즐길 수 있다. 패드보다 네지콘쪽이 조작하기 쉬우므로 그것으로 즐기는 게 좋을 듯.

기동전사 건담



★반다이
★폴리곤 슈팅
★95년 6월23일
★6,800엔

플레이어가 만화영화의 주인공인 아무로 레이가 되어 건담을 타고 지온 군의 모빌 슈츠와 모빌 아머와 싸운다. 건담의 콕피트를 리얼하게 재현했으며 스테이지는 모두 11개, 각 스테이지의 마지막에는 보스가 나타난다. 또한 스테이지의 처음과 마지막에는 동영상이 흘러서 스토리를 설명해 준다. 또한 모빌 슈츠 도감이 있어 모빌 슈츠를 마음대로 움직여 볼 수 있다.

스타 블레이드 알파



★남코
★3D 폴리곤 슈팅
★95년 3월31일
★5,800엔,
★마우스 대응

눈 앞에 출현하는 적기를 레이저로 쓰러뜨리고 적 혹성을 찾아 우주 공간을 나아가는 3D 폴리곤 슈팅. 오락실의 대형 기계를 완전 이식한 노멀 모드와 텍스처 매핑을 입혀서 멋지게 되어 있는 PS 오리지널 텍스처 모드 2 종류에서 고를 수 있다. 플레이어가 조작할 수 있는 것은 조준뿐으로 적탄을 피할 수 없으므로 스트레스를 느낄지도 모른다.

키릭 더 블러드



★SCE
★슈팅/어드벤쳐
★95년 1월27일
★5,800엔

남극에 있는 연구 시설 안에서 갑자기 나타난 생물체들과의 사투를 그린, 리얼타임 슈팅 어드벤처. 전편이 모두 폴리곤 3D 던전으로, 360도 전방위에서 적이 나타난다. 플레이어는 프로텍터 아머를 타고, 탐색, 전투를 행하며 수수께끼를 풀어간다. 익숙해질 때까지는 마음대로 움직이기 힘들다는 것이 난점.

극상 파로디우스다~DELUXE PACK



★코나미
★폭소 슈팅
★94년12월 3일
★5,800엔

아케이드에서 대히트를 기록한 횡 스크롤 슈팅 게임. 난이도는 약간 높지만 플레이어가 자유롭게 난이도를 바꿀 수 있으므로 문제는 없다. 2인 협력 플레이와 세미 오토매틱의 파워 업 등도 충실히 이식되었다. 「극상 파로디우스」 이외에도 전작 「파로디우스다」도 들어 있다.

위저드 하모니



★아크 시스템 웍스
★육성 시뮬레이션
★95년 12월 29일
★4,900엔
★마우스 대응

마법 학교에서 해체 직전이 된 서클의 부장으로서 졸업하기까지 1년 동안 서클 부원들을 멋지게 육성하는 시뮬레이션 게임. 남녀 합쳐서 모두 15명 중에서 5명을 골라서 부원으로 할 수 있는 넓은 선택의 폭과 크고 작은 이벤트가 400여 개라는 점도 매력적이다. 본래의 목적인 서클을 일으켜 세우는 것 이외에 부원인 여자와 사이좋게 지내는 것도 하나의 플레이 방법일 것이다.

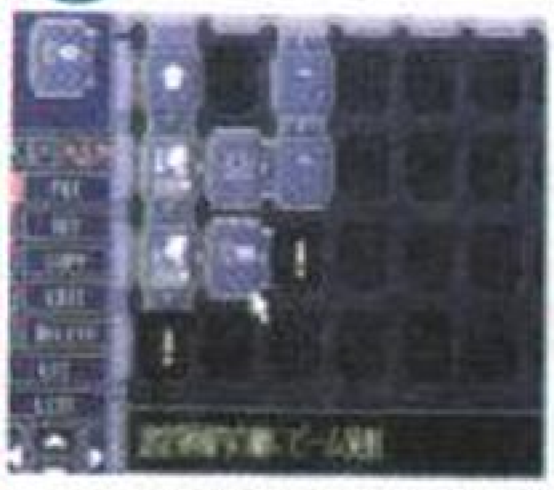
클래식 로드



★빅터 엔터테이먼트
★경마 시뮬레이션
★95년 12월 15일
★5,800엔

경주마의 혈통에 철저하게 집착하는 형태의 본격파 육성 시뮬레이션. 1년간에 얼마만큼 클래식의 타이틀을 제패할 수 있는가를 다루는 「우준 모드」와 50년간 천천히 경주마를 기르는 「CR 모드」 두 가지 모드가 있다. 레이스 장면은 폴리곤으로 재현되어 현장감이 넘치며 혈통이 가장 중요시되기 때문에 실제 경주 매니어들에게도 적합하다.

카르니지 하트



★아트 딩크
★사고 배틀 SLG
★95년 12월 8일
★6,800엔

근 미래의 목성 위성에서 기동 병기(무인 로보트)끼리 펼쳐지는 싸움을 테마로한 프로그램 작성 시뮬레이션. 플레이어는 사령관으로서 하드, 소프트 양쪽 측면에서 기동 병기를 만들어 내어 전장에 투입, 적의 기동 병기와 싸우게 한다. 명령 칩을 짜맞추어 탄생되는 소프트웨어(프로그램)의 퀄리티로 싸움의 승패를 좌우하며 사람의 기동 병기로 싸우게 할 수도 있다.

전투국가



★SCE
★전략 시뮬레이션
★95년 12월 1일
★5,800엔

육각형으로 나뉘어진 전장 지도 위에서 적과 우리편이 교대로 전차와 전투기 등의 근대 병기를 조작하여 적의 병기를 공격하고 적 도시를 공략해 나가는 「대전략」류의 전쟁 시뮬레이션. 유니트 종류에 의해 한 부대를 구성하닌 기수가 다르다는 점과 주어진 포인트 안에 라면 어떤 순서로 공격 이동을 해도 상관없는 「행동 시스템」 채용 등 신선한 룰이 돋보인다.

A.IV.evolution 글로벌



★아트 딩크
★경영 시뮬레이션
★95년 11월 22일
★6,800엔
★마우스 대응

종합 교통 회사의 사장이 되어 자신의 철도를 만드는 것을 주제로 한 지역 개발을 행하는 경영 시뮬레이션. 철도 경영 이외에 자신이 만든 마을을 열차 등의 시점에서 볼 수 있는 「차창 모드」도 매력의 하나이다. 이 작품에는 새롭게 일본과 미국, 영국 등의 국내 외의 유명한 도시를 모델로 한 지도가 있으며 해당되는 도시의 전용 건물이나 해외 철도용의 차량도 준비되어 있다.

샐러브레드 브리더 II PLUS



★헥토
★경마 시뮬레이션
★95년 11월 17일
★6,200엔

64년부터 95년까지 31년간 자신이 키운 경주마와 역사에 남아 있는 명마들과 승부를 할 수 있는 경마 시뮬레이션. 여러 명마들이 등장하여 그 경마계의 역사 속에서 자신의 경주마들의 활약에 의해 브리더로서의 득점이 채점된다. 세세한 혈통의 설정도 본격적이다.

졸업 II



★리버힐 소프트
★육성 시뮬레이션
★95년 10월 27일
★5,800엔

고등학교의 교사로서 지나치게 활동적인 귀국 자녀와 엘리트 사고에 푹 빠진 우등 생 등, 모두 골치 덩어리인 고교 3학년인 여학생 5명을 무사히 졸업시켜, 대학에 입학시키기 위해 분투하는 시뮬레이션 게임. 단순히 그녀들의 성적을 올리는 것 뿐 아니라 학교 안의 여러 행사를 통해 서로의 친목을 돈독히 하는 등 교사의 힘든 점을 실감할 수 있다. 엔딩에서 학생과 결혼해 버리는 일도?

두근 두근 메모리얼 ~forever with you



- ★ 코나미
- ★ 시뮬레이션
- ★ 95년 10월 13일
- ★ 6,800엔
- ★ 마우스 대응

고등학교에서 3년간의 학생 생활을 통해 자기 개발에 힘써 여자 친구에게서 졸업식 날에 사랑의 고백을 받도록 노력해 나가는 연애 시뮬레이션. 부서 활동이나 정기 시험, 축제 등 공사에 걸쳐서 여러 이벤트를 체험해 나가는 동안에 소꿉 친구 이외에도 여러 여자와 친해질 기회가 생기며 그녀들에게서도 고백을 받을 수 있는 멀티 엔딩 방식이 채택되었다.

비법

오프닝에서 하이테크

1. 오프닝을 바로 본다

몇번이고 보고 싶어지는 오프닝.

그러나 기다리는 시간이 싫다! 우선 타이틀 화면에서 셀렉트 버튼을 누른다. 그러면 바로 시오리의 대사가 시작되고 동그라미나 엑스 버튼을 누르면 오프닝 동영상으로, 또 동그라미나 엑스 버튼을 누르면 타이틀 화면으로 돌아간다.

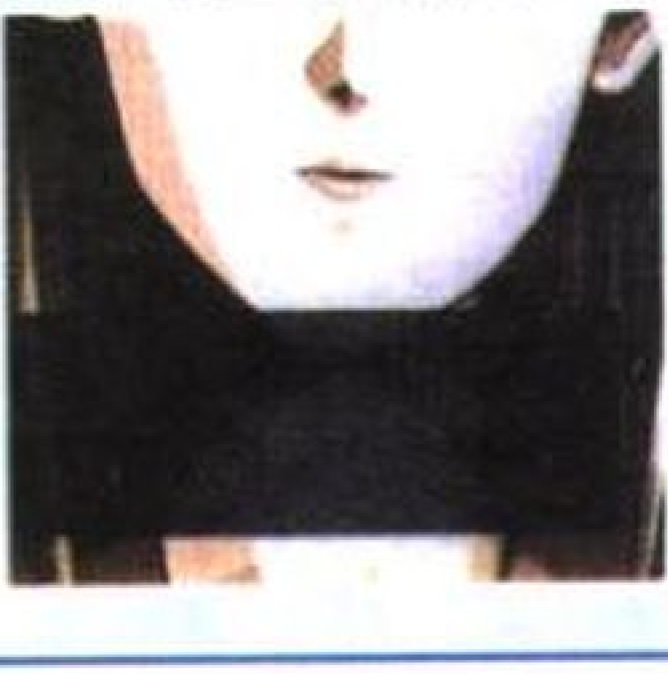
2. 자막이 표시된다

보통은 목소리만으로 진행하는 오프닝 중에 세모 버튼을 누르면 자막이 표시되게 된다.

3. 마지막 대사를 듣는다

오프닝 마지막에서 시오리가 입만 움직이는 장면이 있다.

어떤 대사인지 궁금한 사람은 2P쪽에 마우스를 꽂아보자.



자기 방에서 하이테크

1. 잠들지 않는 밤에는!

밤이 되면 건너편에 있는 시오리 집의 커튼을 클릭해 보자. 그러면 시오리가 다정하게 양의 수를 세어준다.

2. 책상의 스탠드에는!

책상에 붙어 있는 전기 스탠드. 그 뿌리 부분을 클릭하면 Q&A 코너가 나타난다. 의외로 중요한 것이 있으므로 한번은 실행해 볼 만하다.

3. 마스코트는!

한번 게임을 끝내면 나타나는 마스코트. R1을 누르면서 십자 키를 누르면 좋아하는 위치에 놓을 수 있다. 또한 흔들리는 것이 멈췄을 때는 2P쪽의 콘트롤러의 십자 키의 왼쪽을 누르면 다시 흔들린다

4. 정보지의 또 다른 이용 방법

정보지의 메시지 표시가 끝날 때까지 상,상,하,하,좌,우,좌,우,엑스, 동그라미를 입력하면 또 다른 정보를 얻어낼 수 있다. 의외의 사실이 밝혀질수 있다.

5. 커서의 형태에 질렸다면

게임 중에 네모 버튼을 누르면 커서의 모양을 바꿀 수 있다. 그러나 기묘한 형태가 많아서 결국 표준 커서로 되돌아 올지도..

6. 미니 콤포를 쓰기 위해서는

장식처럼 보이는 미니 컴포트를 클릭하면 라디오를 들을 수 있다. 재생 시간이 짧은게 흠이다.

앨범 모드에서는

엔딩의 여운에 출현하는 앨범 모드는 28쪽의 엑스 버튼을 누르면 바로 나타난다. 엔딩을 너무 봐서 질린 사람에게 추천.

또한 앨범은 29쪽의 동그라미 버튼으로 페이지를 넘길 수 있다.

삼국지 IV



- ★코에이
- ★역사 시뮬레이션
- ★95년 9월29일
- ★10,800엔

고대 중국 대륙을 배경으로 활약하는 이야기인 「삼국지 연의」를 전략 게임화 한 것. 플레이어는 임의의 군주를 대신하여 인재를 모아 적대하는 세력에 맞써 중국 전토 통일을 노리고 세력을 확장시켜 나간다. 장수 독자의 특수 능력의 차이에 따라 실행할 수 있는 명령이 다른 것 등 장수의 개성이 중시되어 있다. 또한 설정해 두면 나머지는 자동적으로 실행되는 내정 등 편리한 시스템도 많다.

노부나가의 야망 패왕전



- ★코에이
- ★역사 시뮬레이션
- ★95년 9월15일
- ★6,800엔

일본의 전국 시대를 무대로 각 다이묘(주:각 지역의 영주를 나타냄)들이 생명을 걸고 싸우는 것을 재현한 전략 시뮬레이션. 다이묘에 대한 장수의 충성도가 「기합」이라는 패러미터에 의해 알 수 있고 또한 그 기합을 소모해서 명령을 실행해 나간다는 재밌는 시스템이 채택되어 있다. 장수에 대한 상은 금전 외에 얻은 영토의 일부를 맡기는 것도 있다.

A. IV. evolution



- ★아트 딩크
- ★철도 경영 시뮬
- ★94년 12월 3일
- ★7,800엔
- ★마우스 대응

철도와 버스 노선에 의한 종합적 지역 개발을 철도 회사의 입장에서 재현한 개발 시뮬레이션. 플레이어가 사장이 된 회사가 이끄는 철도나 버스 노선, 유치한 건물에 의해 마을은 발전하고 많은 사람이 살게 된다. 철도 자신의 경영 이외에 도시를 개발해 나가는 재미도 있다. 그러나 보다 버전업된 작품 「글로벌」 때문에 현재는 제작 중단 상태.

NBA 파워 덩커즈



- ★코나미
- ★농구
- ★95년 12월22일
- ★5,800엔
- ★멀티 탭 대응

NBA 전 29팀의 145명의 농구 선수들이 실명으로 등장. 선수는 모두 폴리곤으로 묘사되어 박력 액션을 보여 준다. 슛이나 패스는 물론 보통의 움직임도 상당히 리얼하며 특히 덩크슛은 상당히 매력적이다. 또한 NBA와 마찬가지로 토너먼트를 즐길 수 있는 「플레이 오프」 모드가 있어 매니어도 감탄할 만하다.

퍼펙트 골프



- ★세타
- ★골프 게임 데이터 베이스
- ★95년 12월 1일
- ★7,900엔

퍼펙트 골프의 가장 좋은 점은 누가 뭐래도 전국 각지에 있는 골프 클럽 중에 400코스의 데이터가 있다는 것. 그 중에 200코스를 실제로 돌 수 있다는 점과 코스는 3D 폴리곤을 구사하여 실제 코스의 분위기에 가깝다. 실제로 그 코스에 가기 전에 예습으로 데이터 뱅크를 활용하는 것도 좋다.

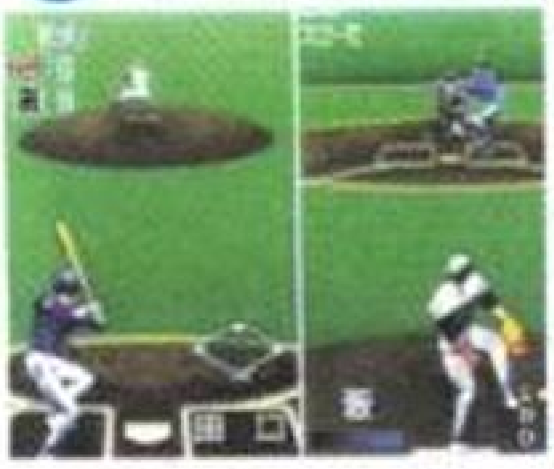
스트라이커



- ★코코넛 저팬 엔터테이먼트
- ★축구
- ★95년11월22일
- ★6,800엔

고를 수 있는 팀은 세계 각국 대표 38팀으로 포메이션이 9종류, 전술의 종류가 9종류, 고를 수 있는 카메라 앵글이 8개. 프리 플레이를 즐기는 「오픈 게임」, 아시아 지구의 팀과 리그 전을 벌이는 「아시아 컵」, 세계 24개국 팀이 모이는 「월드 컵」 등 세가지의 모드가 준비되어 있다.

불타라 프로 야구 '95



- ★쟈레코
- ★야구
- ★95년11월22일
- ★5,800엔

쟈레코의 인기 시리즈 「불타라 프로」의 최신작. 이번 작품의 가장 큰 특징은 대전을 뜨겁게 해주는 멀티 배터리 화면이 채택되었다는 것. 이것으로 공수의 시점에 의한 유리한 점과 불리한 점의 문제가 해소되었다. 또한 CG 렌더링으로 구성된 선수들의 리얼한 움직임에도 주목. 또한 실황 중계의 목소리를 라디오 실황 중계의 아나운서가 담당해 더욱 생동감 있는 플레이를 펼칠 수 있으며 '95년 베이스볼 카드도 수록되어 있다.

하이퍼 포메이션 축구



- ★휴먼
- ★축구
- ★95년10월13일
- ★5,800엔

슈퍼 컴보이에서 익숙한 포메이션 축구의 PS판. 종, 횡, 쿼터 뷰의 시점과 4단계 줌 기능이 특징. 비주얼의 조잡함, 시합 도중의 로드 등 난점도 있지만 팀이나 그라운드의 컨디션 설정 등 미세 조정을 할 수 있다. 모드는 엑시비젼, 올스타, 월드 컵에 프리 대전 휴먼 컵. 팀 수는 24개.

킹 오브 볼링



- ★코코넛 저팬
- ★볼링
- ★95년 9월29일
- ★5,800엔

다채로운 투구를 즐길 수 있는 반면에 간단한 조작 방법으로 누구라도 즐기기 쉬운 볼링 게임. 「연습」 모드에서 실력을 쌓아 「선수권」 모드에서 싸울 수 있다. 통상의 룰에 질린 사람들을 위한 「변칙 룰」 모드와 여럿이 모여 챔피언을 가리는 「파티 배틀」이 준비되어 1인 플레이 외에 여러명이 함께 즐길 수 있다.

J 리그 축구 프라임 골 EX



- ★남코
- ★축구
- ★95년9월 29일
- ★5,800엔
- ★네지콘 대응

남코의 인기 시리즈의 하나가 된 프라임 골의 PS판. 포메이션 작성은 물론 오프 사이드 트랩, 존 프레스 등까지 가능하여 전술의 다채로움을 보여준다. 자신만의 오리지널 선수를 만들어 원하는 클럽에 입단, 이적도 가능하다. 게임 모드도 리그 전, 토너먼트, 올스타 등, 7종류가 있어 다양하게 즐길 수 있다.

신 일본 프로 레슬링 투혼 열전



- ★토미
- ★3D 프로 레슬링
- ★95년 9월29일
- ★5,800엔

신 일본 프로 레슬링 소속의 실재 레슬러가 그대로 등장. PS용 최초의 프로 레슬링 게임. 같은 기술이라도 레슬러에 따라 타이밍이나 각도가 다르다. 게임 모드도 IWGP 선수권 시합, G1 클라이막스 등으로 팬에게는 알기 쉽도록 되어 있다.

V 테니스



- ★톰킨 하우스
- ★테니스
- ★95년 9월22일
- ★5,800엔

캐릭터가 모두 폴리곤으로 그려져 상당히 부드럽게 움직이며 실제 프로의 모습을 시뮬레이트해서 만들었기 때문에 여러가지 세밀한 액션도 부담없이 실현된다. 선수의 에디트도 간단해서 스트로크, 풋 워크 외에 성격까지 설정 가능. 그 성격에 의해 캐릭터가 라켓을 바닥에 던진다든가 폼을 고치거나 한다.

복서스 로드



- ★뉴
- ★권투
- ★95년 9월8일
- ★5,800엔

실전에서의 액션보다 감량, 트레이닝이라는 시뮬레이션 요소가 강한 조금 특이한 복싱 게임. 플레이어는 복서의 건강이나 식생활에 주의하면서 세계 챔피언을 향해 단련해 나간다. 처음에는 조금 어려울지도 모르지만 도장 입문을 끝내고 프로 테스트 합격에 다다르면 이미 그는 권투 선수가 되어 감량을 열심히 하고 있을 것이다.

그라운드 스트라이크



- ★SPS
- ★테니스
- ★95년 8월11일
- ★5,800엔

폴리곤 선수가 코트 위를 리얼하게 움직이는 3D 테니스 게임. 코트는 하드, 론, 클레이의 3종류. 남녀 4명씩 8선수 + 자기 캐릭터를 고를 수 있다. 대전에서는 화면을 아래 위로 분할할 수 있으며 더블로 CPU전도 할 수 있다. 움직임도 사실적이며 여러 시점에서 관전할 수 있다. 에이스를 넣거나 지게 되면 그에 따른 포즈를 취하는 등 다수의 개성넘치는 액션을 보여준다.

J 리그 실황 위닝 일레븐



- ★코나미
- ★축구
- ★95년 7월21일
- ★5,800엔

코나미 특유의 실황 중계가 포함된 폴리곤 축구 게임. 끊임없는 프로의 실황, 3종류의 카메라 앵글 등으로 실제 시합을 보고 있는 듯한 감각을 느낄 수 있다. 게임 모드에서는 자유롭게 선수나 포메이션을 바꿀 수 있다. 선수의 얼굴 사진이나 골 장면의 리플레이 등 섬세한 연출도 돋보인다. 조작 방법은 비교적 간단해서 매니어에서 초보자까지 충분히 즐길 수 있다.

실황 파워풀 프로 야구 '95 개막판



- ★코나미
- ★야구
- ★95년 7월14일
- ★5,800엔

게임 중의 선수 데이터가 '95년도의 것으로 바뀌어 있는 「파워 프로」 신 버전. 새로운 데이터로 실제 페넌트 레이스와 맞춰서 즐길 수 있다. 투수는 공 조합을 이루고 타자는 그 조합을 읽어내는 플레이어 간의 신경전이 재미있다. 혼자서 계속 즐겨도 질리지 않는 게임이다.

위닝 포스트 EX



- ★코에이
- ★경마 시뮬레이션
- ★95년 12월29일
- ★6,800엔

IBM PC로 인기를 끌었던 경마 시뮬레이션 게임. 종래의 경마 육성 시뮬레이션과는 다르게 목장 경영이나 경주마의 매매 등 실제로 마주의 행동을 시뮬레이트했다. 다른 마주와의 교류 등 경마 서클 안에서의 플레이어의 행동이 중요한 포인트가 되고 경험치를 쌓아가면서 하나의 드라마가 전개 되어 간다. 비서가 충고를 해주므로 초보자들도 부담없이 즐길 수 있다.

에코에코 아자라쿠



- ★폴리그램
- ★디지틀 호러 스토리
- ★95년 12월29일
- ★5,800엔a

원작은 현재도 연재중인 인기 공포 코믹. 요시노 코우케이 주연의 동명 영화를 바탕으로 오리지널 스토리가 전개된다. 플레이어는 주인공 쿠로이 미사가 되어 금단의 비술을 쓰는 흑마술사와 대결. 통상은 사운드 노벨 형식으로 게임 도중의 선택에 의해 스토리가 바뀌어 나가는 멀티 시나리오 방식으로 영화에서 뽑아낸 동영상과 원작자가 그린 그래픽이 삽입되어 있다.

테마 파크



★ 일렉트로닉 아츠 빅터
★ 유원지 경영 시뮬레이션
★ 95년 12월 29일
★ 5,800엔

유원지를 원하는 대로 디자인할 수 있고 관리 경영까지 할 수 있는 경영 시뮬레이션. 제트 코스터나 회전 목마 등 각 놀이 기구는 물론 곰 등의 인형을 배치하여 손님을 즐겁게 하거나 공원 안의 햄버거 가게의 값을 내리고 올려서 이득을 얻는 등 이용자의 입장에 선 본격적인 경영을 할 수 있다. 유원지를 손님의 시점에서 볼 수 있는 모드도 있다.

비법

손님이 모두 부자가 된다

한번 완성한 파크를 팔고 새로운 토지 구입 화면이 되면 어떤 토지도 사지 말고 화면 밑의 체크 마크를 클릭. 그러면 토지명 「없음」으로 게임이 시작되고 돈을 많이 가진 손님이 많이 오게 된다. 들어오는 손님의 소지 금액이 6만정도가 되어 경영이 매우 쉽게 된다. 없었던 링이 증식한다.



실황 파워풀 프로 야구 '95



★ 코나미
★ 스포츠
★ 94년 12월 22일
★ 5,800

남코의 「패밀리 스타디움」과 더불어 유명한 야구 게임. 이제까지의 야구 게임에서 경시되었던 투구, 타격시의 높이의 개념을 명확히 도입, 시스템 면에서 야구 매니어들에게 상당히 호평을 받았다. 그 독특한 시스템에 익숙해지는 것은 힘들지만 한번 익숙해지면 깊은 게임성에 푹 빠지게 될 것이다. 시나리오 모드도 상당히 재미있다.

비법

전원 컨디션 최상

게임을 시작하고 팀 선택 화면일 때 L1을 누르면 누른 회수 만큼 1P라고 써있는 옆에 별 마크가 붙는다(최고 2개까지). 별 마크가 한개일 때는 선수 전원이 호조, 2개일 때는 전원 최상의 컨디션이 된다.

데이터를 본다

페넌트 모드의 오더 화면에서 선수에 커서를 맞추고 L1이나 R1을 누르면, 그 선수의 현재 타율과 홈런 데이터를 볼 수 있다.



체인지 업만 던지게 된다

시합 도중 공격일 때에 타임을 걸고 그대로 아무 것도 하지 않고 타임을 해제. 그러면 적의 투수가 체인지 업만 던지게 된다. 이것은 어느 모드에서도 사용 가능. 다만 사람과 플레이할 때는 불가능.

꼬마 마루코짱 마루코의 그림 일기 월드



★타카라
★사운드 픽처 북
★95년 12월22일
★4,800엔
★마우스 대응

일본에서 많은 인기를 얻고 있는 「치비 마루코짱」의 독특한 분위기를 그대로 디지털 그림 책으로 만든 사운드 픽처 북. 익숙한 캐릭터가 등장하여 말을 하면서 게임이 진행된다. 화면의 여러 곳을 클릭하면 스토리가 진행되거나 이상한 액션을 즐길 수도 있다.

토기왕기



★반프레스토
★이세계 기행 어드벤처
★95년 12월22일
★5,800엔

토기들이 생활하는 신비한 이세계 「엑스퍼시」. 주인공은 「케마폰」이라는 안내역과 함께 독자적인 문명이 발달한 이세계를 탐색해 나가며 자신이 무엇을 해야할 것인가를 찾아 나간다. CG 동영상은 TV 광고 CG등을 만들고 있던 스튜디오 듀스가 담당했다. 고속으로 CG를 전환하면서 진행하므로 화면 안에는 아름다운 애니메이션이 전개된다.

닌쿠



★토미
★픽처 모션 배틀
★95년 12월22일
★5,800엔

인기 만화 영화 「NINKU -忍空-」를 게임으로 만든 소프트. 간단한 버튼 조작으로 애니메이션 격투를 체험할 수 있는 픽처 모션 배틀을 중심으로 동영상이 가득 담긴 「스토리 모드」, 애니메이션의 명 장면이나 웃기는 장면을 즐기거나 스냅 사진과 명 대사를 들을 수 있는 「즐거운 모드」로 구성되어 있다. 스토리 모드의 전투 신에서는 3명 중에서 사용 캐릭터를 고르게 된다.

메타몰 패닉 도키도키 요마 버스터즈



★패밀리 소프트
★신감각 어드벤처
★95년 12월22일
★5,800엔

얼핏 보기에 디지털 코믹으로 보이지만 실은 연애 시뮬레이션적인 요소도 포함되어 있는 1석 2조의 어드벤처 게임. 평범한 고교생 3명이 우연히 환마왕의 봉인을 풀고 동물로 변하게 된다. 갑자기 나타난 요마 사냥꾼에게 도움을 받지만 그도 중상을 입고 만다. 대신 환마왕을 쓰러뜨려달라는 부탁을 받지만...

적과의 전투는 커맨드 입력 방식이다.

스트리트 파이터 II 무비



★캡콤
★인터랙티브 무비
★95년 12월 15일
★6,800엔, 2장

대히트를 기록한 만화 영화 「스트리트 파이터 II」를 소재로 한 인터랙티브 무비. 플레이어는 범죄 신디게이트 「샤드루」의 사이보그가 되어 영화에 등장한 전세계의 격투가들의 싸움 장면을 서치해 점점 강력해 진다. 영화의 동화 스탭에 의한 오리지널 영상과 주제가 이외에 영화의 설정 자료집도 수록되었다.

블루 시카고 블루스



★리버힐 소프트
★추리 어드벤처
★95년 11월22일
★6,800엔, 2장

컴퓨터 판 어드벤처 J.B. 해럴드 시리즈의 이식작. 살인 용의를 쓴 채 죽은 애인의 무죄를 믿고 시카고에서 조사를 개시하는 J.B. 한정된 시간 속에서 진짜 범인을 찾을 수 있을 것인가? 시카고 & 허리우드에서의 17개 장소, 100분에 걸치는 실사 동영상이 상당히 근사하다. 출연은 실력파 허리우드 배우가 모두 29명으로 호화 성우진에 의해 일본어로 더빙됐다.

PlayStation

나이트 헤드 ~더 래비린스



- ★후지TV/포니 캐니온/폴리프로
- ★어드벤처
- ★95년 11월 17일
- ★5,800엔

유명한 배우 두 명이 초능력을 갖는 형제를 연기하여 컬트적인 인기를 얻은 TV 드라마 시리즈의 사이드 스토리. 우리나라에서도 일부 여성 팬들에게 인기가 있다고 하던데… 게임의 무대는 형제가 소년 시대를 지낸 연구소. 드라마에서는 그 존재는 알려져 있지만 등장하는 일은 없었던 건물 안을 CG로 재현. 팬 클럽 모드에서는 드라마에서 뽑은 포노 스냅이나 TV, 영화 등으로 발표된 모든 시나리오가 수록되어 있다.

다크 시드



- ★가가 커뮤니케이션즈
- ★호러 어드벤처
- ★95년 10월 27일
- ★5,800엔
- ★마우스 대응

이미 여러 하드웨어로 이식되어 있는 호러 어드벤처. 에어리언에게 알을 주입당한 주인공이 3일간이라는 한정된 시간 내에 자신과 지구의 위기를 구하는 것이 목적. 나레이션은 영어 그대로 자막이 나오게 되어 있어서 영화적인 느낌을 느낄 수 있다. 「다크 월드」의 그래픽은 영화 「에일리언」으로도 유명한 기괴 환상 화가 H.R. 기거가 담당했다.

보마 헌터 라임 Special Collection Vol. 2



- ★아스믹
- ★디지틀 애니메이션
- ★95년 9월 15일
- ★4,900엔

디지틀 애니메이션의 PS 이식작 제 2탄. 풍부한 애니메이션과 특정 장소에서 애니메이션 재생이 가능하게 된 점이 특징. 전작과 마찬가지로 오프닝과 함께 CM이나 '아이 캐치' 등의 삽입 등 게임의 흐름이 TV 만화 영화에 근접하며 바스의 숙명의 라이벌 페가소스도 등장한다.

학교에서 일어난 무서운 이야기



- ★캡콤
- ★인터랙티브 무비
- ★95년 8월 11일
- ★4,980엔

후지 TV 프로그램 「퐁킷 키즈」 내의 인기 만화 영화 시리즈 「하나코가 왔다」의 인터랙티브 무비. 실수로 악령을 부르고 만 세 사람. 어떻게든 다시 봉인을 하려고 「하나코」의 힘을 빌리면서 학교 안에 숨겨져 있는 비밀을 풀어나가는 도중 게임 진행에 맞춰서 여러 무서운 이야기를 볼 수 있다. 대상 연령은 낮은 편이지만 도중의 미니 게임은 상당한 난이도를 보여준다.

3X3 EYES



- ★엑싱 엔터테이먼트
- ★어드벤처
- ★95년 8월 11일
- ★7,300엔, 2장

「주간 영 매거진」에서 연재 중인 인기 만화 「3X3 EYES」를 소재로 동시에 일어난 2종류의 사건을 쫓아가는 오리지널 스토리를 즐길 수 있다. 호평이었던 WINDOWS용의 이식작으로 동 코믹의 OVA를 담당한 스탭진에 의한 셀화를 그대로 채택했으며 성우진도 충실하게 기용됐다.

보마 헌터 라임 ~Special Collection Vol. 1



- ★아스믹
- ★디지틀 애니메이션
- ~~94년 12월 22일~~
- ★5,800엔

IBM PC용의 이식작.

애니메이션 「란마 1/2」 등으로 유명한 나카지마 쿄코씨가 디자인한 캐릭터들이 활약.

PC용의 제 3화에 PS용 오리지널 요소를 추가했으며 대사도 모두 더빙되어 있다. 마치 만화 영화를 보는 듯한 느낌.

D의 식탁



- ★ 어클레임 저팬
- ★ 인터랙티브 시네마
- ★ 95년 12월 1일
- ★ 8,800엔, 3장

자신의 병원에 숨어 들어 연속 살인을 저지르는 아버지를 설득하기 위해 혼자서 범죄 소굴에 뛰어드는 주인공 로라. 온화했던 아버지 릭터 원장의 발작의 원인은? 플레이어는 로라가 되어 릭터의 관념이 만들어낸 이세계의 문이 닫히는 2시간 안에 모든 수수께끼를 풀어야만 한다. PS 이식에 있어서 화상 압축 기술이 개선되어 타 기종에 비해 그래픽이 훨씬 아름답다.

비법 데이터 세이브

1 「DISC2를 넣고 리셋해 주십시오」라고 표시되면, 메모리 카드를 2P쪽에 꽂고 뚜껑을 열고 리셋.

2 메모리 카드를 고르고 CARD 1의 데이터를 CARD2로 카피. 다시 플레이할 때는 CARD 1에서 CARD2로 데이터를 카피하고, DISC 2를 넣고 리셋. 그러면 DISC2에서부터 게임을 시작할 수 있다.



미스트



- ★ 소프트 뱅크
- ★ 어드벤처
- ★ 95년 1월 27일 발매
- ★ 7,800엔
- ★ 마우스 대응

책을 손에 든 순간, 아름다운 MYST 섬에 빠져들고 만 주인공. 모든 비밀을 풀고 원래의 세상으로 돌아갈 수 있을 것인가? MAC용의 CD-ROM 타이틀로 출시된 이후 전 세계에서 베스트셀러가 되고 지금도 여전히 히트를 기록하는 작품. 시간 제한은 없고 게임 오버가 되는 일도 없다. 본 작품에는 PC용과는 다른 엔딩도 수록되어 있다.

비법 갑자기 엔딩

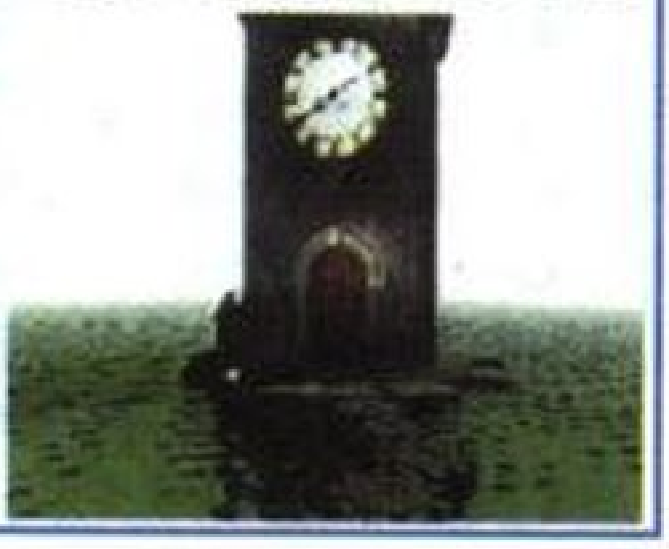
1. 우선 미스트 섬에 있는 모든 마커 스위치를 ON으로 한다.

2. 책장 중단에 있는 어느 책의 158페이지의 도표를 메모한다.

3. 항구의 마커 스위치를 OFF로 하고 하얀 페이지를 얻는다.

4. 난로 가운데에서 도표를 써넣고 녹색 책의 가운데에 있는 아틀러스에게 준다.

위의 방법대로 하면 엔딩을 그대로 볼 수 있지만 이렇게 해서 게임을 깬 다고 전혀 재밌지 않다는 점을 미리 밝혀 둔다.



데롱 데로데로



★테크모
★퍼즐
★95년 12월29일
★5,800엔

4개의 같은 색깔 블럭을 붙이면 사라진다는 것은 흔하지만 사라진 블럭에 접촉해 있던 블럭이 옆으로 늘어나서 생각치 않던 연쇄를 일으킨다. 통상 2P 대전 이외에 몇시간이고 계속하는 모드, 효율적인 연쇄 스피드를 노리는 모드, 통상의 5배 화면에서 100연쇄를 노리는 모드를 즐길 수 있다. 컴퓨터 대전에서는 개성적인 캐릭터가 준비된다.

Break Thru



★쇼에이사
★퍼즐
★95년12월 1일
★5,300엔
★마우스 대응

몇 종류로 나뉘어진 블럭으로 벽을 클릭하면 같은 색끼리 붙어 있는 곳의 블럭은 사라진다는 단순한 룰. 블럭의 색이 늘면 난이도도 높아진다. 보조 아이템도 있으며 2P로는 대전과 2인 협력 모드도 있다. 각 스테이지를 클리어하면 세계의 여러 장소의 그래픽이 등장한다. 요령은 어떤 색을 의식적으로 남기고 마지막에 한꺼번에 없앨 것.

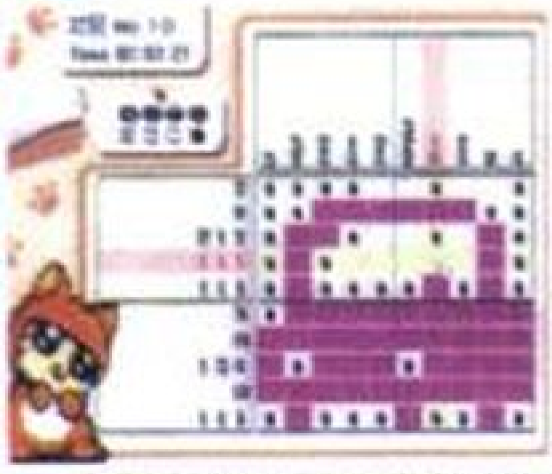
게임의 철인 더 상하이



★선 소프트
★퍼즐
★95년 10월 3일
★6,800엔
★마우스 대응

12지(支)로 나뉘어진 패 더미에서 패를 없애 나가는 상하이 시리즈. 제 3탄 「상하이 Ⅲ」에 추가해 패를 눌러서 탈출의 길을 찾는 「자금성」, 라인으로 이어진 패끼리 없애나가는 것이지만 연쇄의 요소도 있는 「롱롱」을 즐길 수 있다. 각각 따로 즐길 수도 있지만 3종류를 계속해서 해나가는 「철인 모드」와 주인공인 대학생이 전설의 용전설에 다가간다는 「스토리 모드」도 즐길 수 있다.

오짱의 그림 그리기 로직



★선 소프트
★퍼즐
★95년 9월 8일
★4,900엔
★마우스 대응

인기 로직 퍼즐을 PS로 가볍게 즐길 수 있는 소프트. 로직 퍼즐의 원조인 잡지 「퍼즐러」가 감수를 하고 있고 초급에서 상급까지 약 300개의 문제가 수록되어 있다. 각각 답을 맞추면 컬러풀하고 귀여운 그림이 나타난다. 선 소프트의 인기 캐릭터 '오짱'에 의한 알기 쉬운 해설과 스스로 문제를 만들 수 있는 모드가 매력이다. 처음 로직 퍼즐을 하는 사람도 충분히 알기 쉽다.

크루링PA



★스카이 싱크 시스템
★퍼즐
★95년 7월 7일
★3,980엔

로프와 폭탄 블럭을 이어서 불 블럭으로 점화를 해서 없앤다는 약간 특이한 시스템의 퍼즐. 폭탄을 놓는 방법에 따라 몇천개의 방해 블럭을 보낼 수 있는 대연쇄 가능. 대전 상대는 모두 9명. 각각 고유의 아이템을 갖고 있어 그것을 어떻게 사용하는가가 승리의 열쇠. PS 첫 3,000엔대 소프트란 점으로 화제가 되었다.

헤베레케 스테이션 살짝쿵



★선 소프트
★퍼즐
★95년 5월26일
★5,800엔

여러 공격 패턴이나 레벨에 맞는 필살기를 갖는 캐릭터 중에서 한 사람을 골라 싸운다. 같은 색의 블럭을 네개 이어서 없앤다는 룰이지만, 블럭에도 의지가 있어 필드를 계속 움직이는 것이 특징. 대전에서는 규정 블럭을 먼저 모두 없애는 쪽이 승리라는 것과 한 쪽이 죽을 때까지 계속한다는 룰이 준비되어 있다.

굿승 오요요



★엑싱 엔터테이먼트
★퍼즐 액션
★95년 4월28일
★6,800엔

위에서 떨어지는 블럭과 폭탄을 써서 필드 안을 일정 속도로 움직이는 '굿승'을 골까지 유도하는 던전 탈출형 액션 퍼즐 게임. 시간이 지나면 지하수가 흘러 나와 굿승이 빠져 죽으면 게임 오버. 3스테이지 클리어마다 CG가 삽입되어 있다. 완전 이식의 아케이드 모드에 CG와 스테이지가 추가된 PS 오리지널 모드가 있다.

MISSLAND



★알트론
★퍼즐
★95년 4월28일
★5,800엔

폴리곤으로 틀린 곳 찾기를 하는 게임. 제한 시간 안에 대상의 물체를 확대 축소 회전시켜 틀린 곳을 찾는다. 틀린 곳은 각각 8개. 찍을 수 있는 것은 8번까지이고 8번 이상 틀리면 1번 쉬고 자신이 등록한 이름에 낙서를 당하고 만다. 틀린 곳은 매번 달라져서 반복해서 즐길 수 있다. 2P 대전 모드와 토너먼트 모드도 준비되어 있어 최대 8명까지 즐길 수 있다.

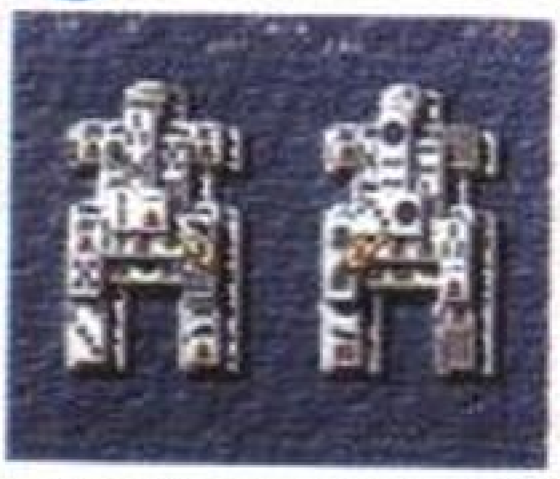
우주 생물 프로폰군 P



★아스믹
★퍼즐
★95년 3월31일
★5,800엔

우주에서 지구를 침략하려고 떨어지는 알을 같은 색으로 4개 붙여서 없애는 것이지만 알을 정방형으로 놓으면 '빅 프로폰'으로 변해 이것을 없애면 상대를 공격하거나 자신의 알을 없애거나 하는 등 여러 효과가 있다. 또한 빅 프로폰을 4개 정방형으로 놓으면 '비빅 프로폰'이 만들어진다. 대전도 할 수 있지만 비빅프로폰을 만드는 것을 목적으로 플레이해도 재미있다.

상하이 만리장성



★SCE
★퍼즐
★95년 3월24일
★4,800엔
★마우스 대응

쌓여 있는 마작 패를 같은 그림끼리 페어로 빼나가는 퍼즐 게임. 모두 없애면 상으로 그래픽이 준비된다. 익숙한 상하이에 대전 타입인 「친타오」, 패를 일렬 씩 미끄러뜨려 같은 그림 모양을 없애 나가는 「베이징」, 패를 없앨 때마다 쌓여 있는 패가 떨어진다는 중력 개념을 도입한 「그레이트 월」 4개 게임을 즐길 수 있다. 모두 2인 플레이가 가능하다.

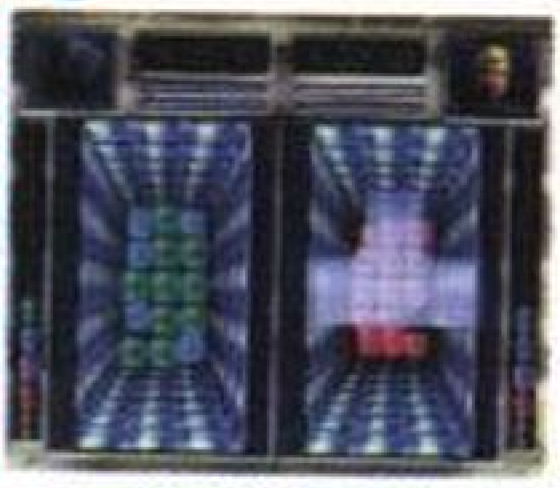
지그소 월드



★일본 소프트웨어
★지그소 퍼즐
★95년 2월 3일
★5,800엔
★마우스 대응

우리에게 친숙한 직소 퍼즐을 손쉽게 즐길 수 있는 『지그소 월드』는 스토리 모드, 대전 등의 네가지 모드가 있다. 특히 대전 모드에서는 보조, 방해 아이템이 충실해서 빨리 피스를 짜맞추면 게이지를 모을 수 있어 그것으로 상대의 피스를 파괴하거나 힌트를 내거나하는 전략적인 플레이가 가능하다. 스토리 모드는 그림책 같은 편안한 분위기로 혼자서도 즐길 수 있다.

지오 큐브



★테크노 저팬
★3D 퍼즐 액션
★94년12월22일
★5,800엔

1~5개의 입방체로 조합되어 있는 블럭을 피트라고 불리는 구멍에 틈 없이 쌓아간다. 라인을 없애는 「테트리스」를 입체로 한다면 이해하기 쉬울 것이다. 블럭의 형태는 24종류. 2P 대전도 가능해서 그 경우는 규정 수의 블럭을 먼저 없앤 쪽이 이긴다는 룰로 변한다. 컴퓨터 대전에서 마지막 적을 없애거나 1P로 규정 라운드 수를 클리어하면 엔딩.

지원화



★일본 물산
★화투
★95년 12월 15일
★5,800엔

간단한 화투 게임. 게임 모드가 「대회」, 「학습」, 「프리 대전」 3 종류가 있다. 대회 모드에서는 4개의 유파에 도전하여 화투 왕자를 목표로 해나간다. 컨티뉴는 무제한이라 끈기만 있으면 클리어 가능하지만 컴퓨터 대전은 웬지 사기를 당하는 것 같은 기분이 들기도... 학습에서는 화투 초보를 위해 어느 정도 룰을 가르쳐 준다.

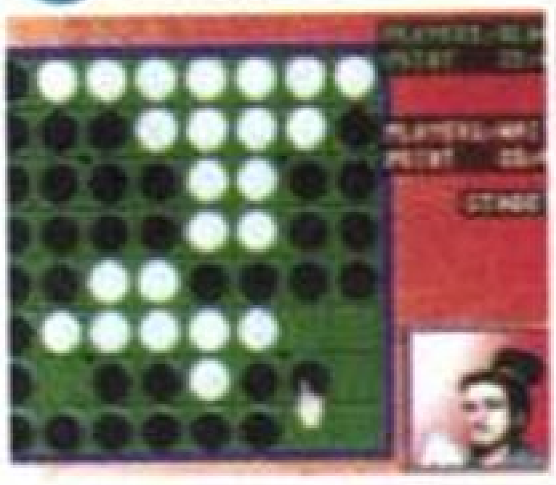
철도왕 '96 ~가자 억만 장자



★아트라스
★보드 게임
★93년 12월 15일
★5,800엔
★멀티 탭 대응

목적지를 향해서 열차로 나아가면서 선로와 빌딩을 구입해 나가는 게임. 재빨리 목적지에 향하면서 다른 플레이어의 열차가 제대로 선로를 달리지 못하도록 방해 공작을 펼수도 있다. 자신이 구입한 선로나 빌딩을 다른 사람이 이용하면 돈을 벌 수 있으며 한번에 뒤집을 수 있는 이벤트도 있어 마지막까지 스릴을 맛볼 수 있다.

오세로 월드 II~꿈과 미지로의 도전



★츠쿠다 오리지널
★테이블
★95년 12월 8일
★5,800엔

우리에게 친숙한 오세로의 PS판. 친구들과 대전할 수 있는 VC 모드와 스토리 모드가 있다. 폴리곤의 연출로 즐길 수 있는 화면은 쿼터 뷰와 탑 뷰의 두 종류에서 고를 수 있다. 스토리 모드는 기원전으로 타임 슬립한 플레이어가 원래 세상으로 돌아가기 위해 여러 시대에서 오세로를 한다는 설정이다.

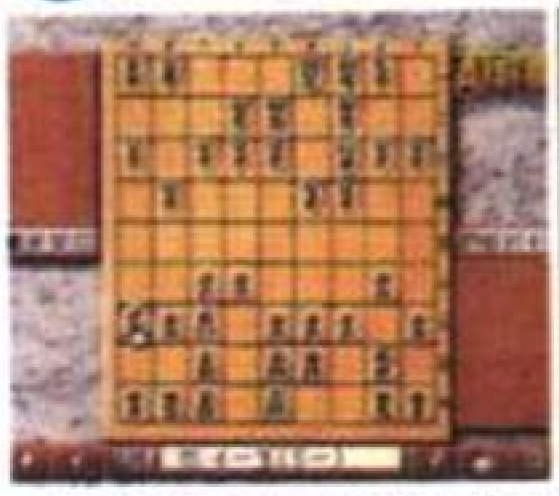
장기 여류 명인전



★세타
★장기
★95년 12월 8일
★8,500엔

여류 기사가 중심이 되어 있는 이색 장기 소프트. 통상 컴퓨터 대전 이외에도 과거의 명장면이나 기보의 재현도 할 수 있다. 또한 여류 명인들의 개인 기록과 1문 1답 형식의 앙케이트에 답하는 동영상을 볼 수 있다. 과거의 대전에 끼어들 수 있다는 점은 신선. 컴퓨터의 레벨을 높히면 사고 시간이 길어지는 것이 아쉽다.

AI 장기



★소프트 뱅크
★장기
★95년 11월 22일
★6,800엔

PS에서는 세번째로 등장한 장기 대국 소프트. 컴퓨터의 사고는 4단계에서 고를 수 있으며 가장 강하게 설정했을 때의 사고 시간도 경이적으로 빠르다. 하지만 아무리 최강이라도 다른 소프트의 중급 클래스와 비슷한 수준. 장기 소프트로서 필수불가결한 요소는 모두 채택되어 있다.

전략 장기



★일렉트로닉 아츠 빅터
★장기
★95년 11월 17일
★6,800엔

다른 장기 소프트에는 없는 일본 각지를 대표하는 기사들과 대전하여 전국 제패를 노리는 「천하 통일 모드」가 있는 것이 특징. 또한 자신의 데이터를 자세하게 기록해 주는 '승패보'도 있다. 말판은 여러 각도로 볼 수 있지만 그 상태에서는 손을 댈 수 없다는 것이 옥에 티. 컴퓨터의 사고 시간은 다른 소프트와 비교해도 길고 그다지 강하지도 않다.

이즈모 요우스케의 마작 가족



★세타
★마작
★95년 11월 3일
★6,500엔

PS의 마작 게임에서는 처음으로 표정이 있는 폴리곤 인간이 등장했다. 등장인물은 플레이어가 얹혀 사는 곳의 가족으로 모두 8명. 게임은 프리 마작뿐 아니라 각 달마다 특수한 룰을 도입한 대회도 있다. 컴퓨터는 각각 사고를 갖고 있어 버릇을 읽지 못하면 꽤 어렵다. 폴리곤으로 인간을 나타내고 있기 때문에 전개가 약간 느린 것이 흠. 그러나 사기성는 전혀 없다.

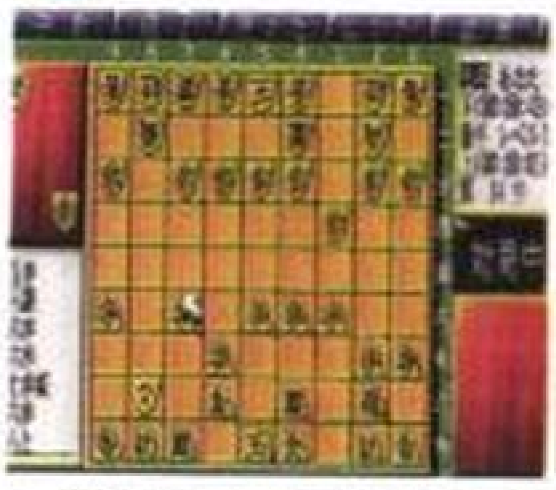
도깨비 퇴치~2대 모모타로를 노려라



★일본 소프트웨어
★보드 게임
★95년 10월 13일
★5,800엔
★멀티 탭 대응

옛날 이야기로 유명한 「모모타로」를 모티브로 한 주사위를 굴리는 형식의 보드 게임. 멈춘 칸에 의해 여러 이벤트가 일어난다. 도깨비 칸에 멈추면 주사위 배틀이 일어나며 필살기나 아이템을 써서 이기면 칸에 묶이지 않게 된다. 또한 연극 모드에서는 간단한 모모타로의 이야기를 볼 수 있다.

영세 명인



★코나미
★장기
★95년 9월29일
★5,800엔
★마우스 대응

PC용으로 먼저 발매된 동 타이틀의 이식작. 예측하는 시스템을 도입 플레이어의 사고 중에 컴퓨터도 자신의 수를 생각한다. 그 때문에 초반에는 컴퓨터의 손도 빨라 스피디한 전개가 기분 좋다. 막힌 장기를 컴퓨터에게 풀게 하는 모드나 에도 시대의 기보를 재현시키는 모드 등 옵션 기능도 충실하다. 장기 소프트 중에 마우스에 대응하는 유일한 게임이다.

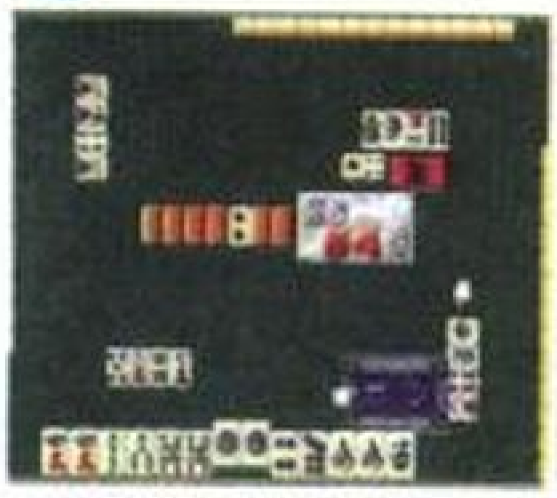
대국 장기 극



★로그
★장기
★95년 9월29일
★6,800엔

PC용은 컴퓨터 장기 선수권에서 3연패를 달성한 경이의 소프트. 「정적 지정 기능」이 있어서 특정한 정적을 지정해서 컴퓨터와 대전할 수도 있다. 10초 장기 모드에서는 플레이어도 컴퓨터도 하나의 수를 10초 이내에 끝내야만 하기 때문에 실력을 향상시키는 데에 효과적이다. 그 외에도 막힌 수를 푸는 것이 300개 정도 있다.

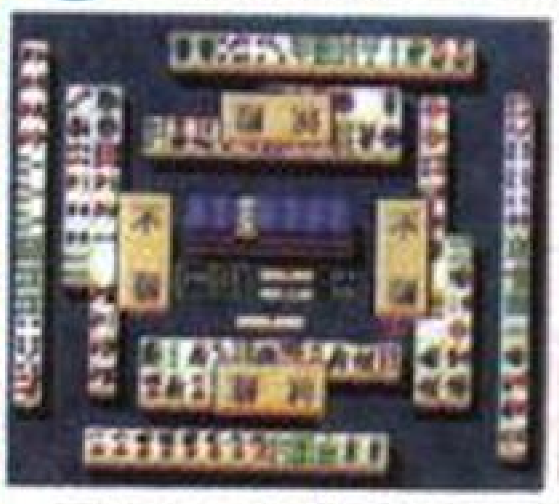
마작 표류기



★아스키
★마작
★95년 7월 7일
★6,800엔

컴퓨터 업계에서 유명한 코스모스 컴퓨터가 제작한 에도 시대와 현대가 무대인 마작 게임. 어느 쪽에도 각각 개성이 넘치는 대국자가 있으며 전개도 상당히 스피디하다. 플레이어가 모를 때 가르쳐 주는 「지남 모드」도 있다.

게임의 달인



★선 소프트
★테이블 게임
★95년 6월 9일
★8,900엔
★마우스 대응

장기, 마작, 연주, 플레이스 등 4종류의 게임으로 세계의 강호들과 대결 「게임의 달인」을 노린다. 게임은 오소독스한 것으로 각각 실적이 있는 게임 메이커가 담당. 사기는 전혀 없다. 다만 컴퓨터 쪽의 사고 시간이 다소 길어서 끈기가 있는 사람들에게 적합하다. 각 게임의 컴퓨터의 난이도는 적절해서 초보자도 쉽게 즐길 수 있다.

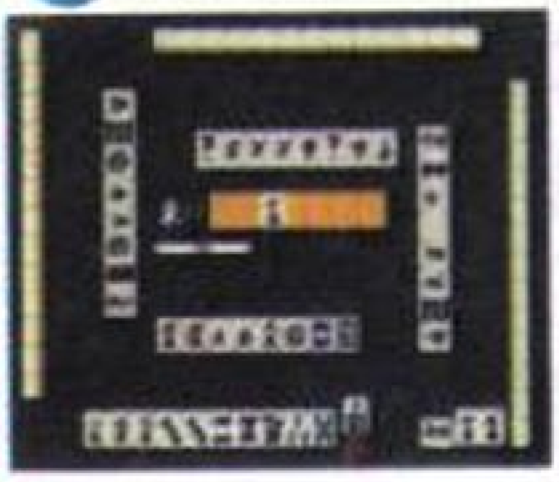
니치부츠 마작 여고생 명인전



- ★일본 물산
- ★마작
- ★95년 5월26일
- ★6,800엔

마작 게임에서 좋은 실적을 자랑하는 일본 물산이 내놓은 PS 오리지널 마작 게임. 플레이어는 모두 16명의 여고생과 마작으로 승부, 타이틀 우승을 노린다. 마작은 4명이 함께하고 아이템은 전혀 없다. 또한 플레이어의 실력에 맞춰서 컴퓨터의 사고 루트가 변하는 방법을 채용. 그 때문에 초보자부터 상급자 누구라도 즐길 수 있다.

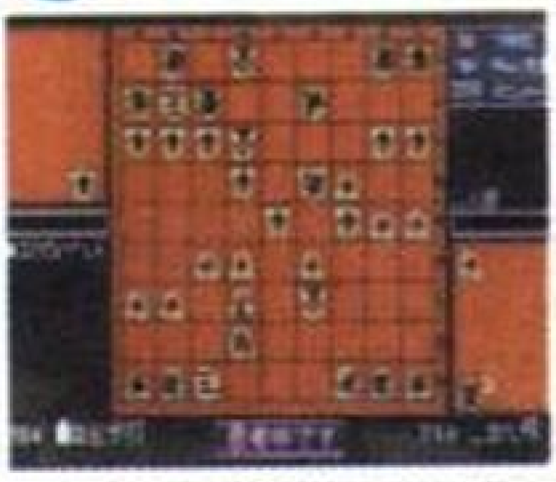
엔터테이먼트 마작 That's PON



- ★쇼에이사
- ★마작
- ★95년 5월12일
- ★5,800엔

컴퓨터 매킨토시에서 인기 No.1. 4명이 하는 마작 게임 「MacPon」의 이식작으로 게임기로는 첫 등장이 된다. 6년간에 걸쳐서 개발된 최신 사고 루틴은 쓸데없는 수를 쓰지 않는 정통파로 사기와 아이템은 전혀 없다.

카네자와 장기 '95



- ★세타
- ★장기
- ★95년 4월21일
- ★7,900엔

컴퓨터 장기 선수권을 3년 연속 우승한 장기 프로그래머인 카네자와 신이치로씨가 개발한 대국 장기. PS 장기 소프트 중에서는 최강의 실력을 자랑한다. 선택할 수 있는 모드는 레벨을 낮춘 입문 교실부터 최강 레벨에 가까운 「등용문」까지 풍부하게 즐길 수 있다. PS 장기 소프트 중에서는 가장 강하다고 한다.

아이돌 마작사 스치 파이 리미티드



- ★쟈레코
- ★마작
- ★95년 3월24일
- ★6900엔

소노다 켄이찌 씨의 일러스트와 호화 성우진을 기용한 인기 마작 게임. 아이템을 유효하게 사용하면서 미소녀들과 마작으로 승부, 이기면 아름다운 그래픽을 볼 수 있다. 그 크기는 한 화면에는 들어가지 않을 정도이며 PS용만의 특별 사양으로 프리 대전 모드와 스페셜 인터뷰가 들어 있다.

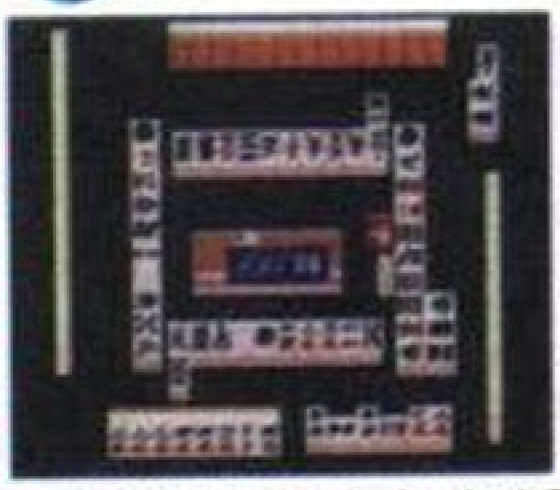
감나무 장기



- ★아스키
- ★장기
- ★94년 12월22일
- ★7,800엔

컴퓨터 장기 특유의 지나치게 앞을 간파하는 것 없이 그때의 상황에 맞는 수를 쓴다. CPU 대전, 2P 대전 두가지 모드에서 고를 수 있다. CPU 대전에서는 레벨이나 사고 시간 등을 설정할 수 있어 초보자부터 상급자까지 폭넓게 대응되며 음성 읽기 기능도 있다.

마작 오공 천이



- ★샤노아르/엘렉트로닉 아츠 빅터
- ★마작
- ★94년 12월 3일
- ★5,800엔

오랜 시간 마작 게임을 만들어온 샤노아르의 본격파 마작. 지방 룰에도 대응되어 상당히 세밀한 부분까지 룰을 설정할 수 있다. 컴퓨터 마작에 있기 쉬운 사기를 배제하기 위해 특수한 프로그램을 사용하고 있는 것이 특징. 서유기의 세계가 무대로 플레이어는 손오공, 저팔계, 사오정, 삼장 법사에서 한 사람을 골라 수행에 떠나게 된다.

마작 스테이션 MAZIN ~마신



★선 소프트
★마작
★94년 12월 3일
★6,800엔

캐릭터를 시작으로 배경, 탁자, 패, 주사위까지 모두 폴리곤으로 표시되어 있다. 캐릭터의 동작을 절묘한 카메라 기술로 다이나믹하게 묘사되며 컴퓨터 마작사가 패를 놓을 때의 소리도 가미되어 초 리얼한 마작을 실현한다. 마작의 사고 루틴은 업계 최고 레벨의 샤노아르의 협력으로 상급자라도 흥미를 느낄 수 있도록 제작되었다.

빠찡꼬 슬롯 시뮬레이터



★포럼
★빠찡꼬 슬롯
★95년 9월 29일
★6,800엔

유니버설의 실제 기계 7대를 재현한 빠찡꼬 슬롯 머신 시뮬레이터. 마스코트 캐릭터 프리버군의 용어 해설을 들으면서 학습할 수 있는 연습 모드와 가상 홀에서 실전하면서 플레이를 즐기는 실전 모드가 있으며 그래픽도 상당히 리얼한 편이다.

유니버설 버철 빠찡꼬 슬롯 필승 공략법



★맵 저팬
★빠찡꼬 슬롯
★95년 6월 16일
★6,800엔

프리버 3, 이브 X, 오리엔탈 II 등 인기 높은 빠찡꼬 슬롯 머신을 폴리곤으로 충실하게 재현, 리얼한 질감과 실물에 가까운 버튼 감각을 즐길 수 있다. 그외에도 클럽 트로피카나 솔렉스, 컨티넨탈 II, 게임 오리지널의 기계 등도 즐길 수 있다.

빠찌오군 빠찡꼬 랜드 대모험



★코코넛 저팬 엔터테이먼트
★빠찡꼬
★95년 4월 14일
★6,800엔

빠찌오군 패밀리 빠찡꼬 랜드에서 일어난 사건을 해결해 나간다는 RPG 요소를 가진 빠찡꼬 게임. 빠찡꼬로 이겨서 조건을 클리어하면 스토리가 진행되며 기계는 모두 14종류. 아이템도 충실하며 모두 간단한 기계뿐이라 초보자도 안심하고 즐길 수 있다. 「버철 빠찡꼬」에서는 자신이 구슬이 되어 기계 안을 돌아다닌다.

빅토리 존



★SCE
★리얼 빠찡꼬 시뮬레이션
★95년 3월 31일
★5,800엔
★N ASUKA 대응

종래의 평면적이었던 구슬의 움직임을 폴리곤으로 계산해서 완전히 재현한 빠찡꼬 시뮬레이션. 구슬의 궤도, 유리와의 접촉 등까지 계산되어 있다. 오리지널 기계 + 매직 카펫, 피버 파워풀 등 산쿄의 실제 기계 모드 20개를 수록. BGM도 유명 뮤지션들이 담당하고 있다.

키쿠니 타케히코의 웃고 있는 여경



★포럼
★도박 시뮬레이션
★94년 12월 9일
★6,800엔

키쿠니 타케히코의 만화를 즐기면서 빠찡꼬 슬롯 머신을 즐기는 게임. 주인공인 여경의 인생이 빠찡꼬 슬롯으로 번 금액에 의해 변화된다. 빠찡꼬 슬롯 머신은 폴리곤으로 재현된 오리지널 기계로 확대, 축소, 각도도 자유 자재이다. 또한 만화의 더빙은 유명 성우진이 담당하고 있다.

PlayStation

구전계



★테크노 소프트
★핀볼
★95년 3월31일
★5,800엔

세 명의 용사가 마왕 볼핀을 쓰러뜨린다는 스토리의 핀볼. 볼은 캐릭터에 의해 위력이 다른 세 종류에서 고를 수 있고 기계는 천상계, 지상계, 마계의 3개층으로 되어 있다. 4개의 보너스 스테이지를 클리어해서 최종 보스를 쓰러뜨리면 엔딩이 있다는 것도 특징. 각 단계에는 여러 장치가 숨겨져 있고 이것을 찾아내는 것도 하나의 재미. 볼의 움직임이 부드럽다.

사주 팔자 피터 그래프



★데이탐 폴리스타
★점
★95년 12월29일
★5,800엔
★마우스 대응

통계학이 기본이 되어 있는 사주 팔자를 중심으로 바이오 리듬이나 별자리, 혈액형 점 등을 폭 넓게 망라하고 있다. 개인 타입 진단은 물론 궁합 진단, 그룹 진단 등 여러 점을 고를 수 있다. 또한 처음부터 유명인의 데이터가 들어 있어 궁합 진단을 선택할 때 상대를 찾아서 입력하는 번거로움을 피할 수 있다.

니치부츠 아케이드 클래식



★일본 물산
★옴니버스 (6 타이틀)
★95년 12월29일
★4,980엔

『문 크레스터』나 『크레이지 크라이머』 등 80년대 전반에 게임 센터를 떠들썩하게 한 명작 게임 3개와 시장에 거의 보급되지 않은 작품 등을 포함하여 6개가 수록되어 있으며 그 당시 그대로를 재현한 인스트럭션 카드 등도 볼 수 있다. 그 옛날 오락실에서 플레이해 보았던 사람들에게는 반가운 타이틀이 될 것이다.

PD 울트라맨 인베이더



★반다이
★슈팅
★95년 12월22일
★4,800엔

1977년에 발매되어 국민 게임이 된 「스페이스 인베이더」가 울트라맨 캐릭터에 의해 리메이크 되어 재등장. UFO를 쏴서 떨어뜨리면 파워 업 아이템이 낙하하고 이것을 먹으면 각 캐릭터 별로 다른 특수한 공격이 가능하게 된다. 기본은 3D 시점이지만 2D시점으로도 바꿀 수 있다. 또한 오리지널 인베이더도 수록되어 있다.

폭소 올 요시모토 퀴즈왕 결정전 DX



★요시모토 흥업
★퀴즈, 미니 게임
★95년 12월 15일
★5,800엔
★멀티 탭 대응

요시모토의 연애인이 총 출연하는 퀴즈 게임. 플레이어는 요시모토에 소속되어 있는 캐릭터의 한 사람이 되어 요시모토 퀴즈 왕을 노린다. 퀴즈는 TV 프로그램 형식으로 진행되므로 한번 퀴즈가 끝나면 TV 광고를 패러디한 동영상이 흐른다. 게임 도중에 여러 곳에 요시모토 개그가 삽입되어 플레이어를 웃길 수 있는 서비스가 준비되어 있다.

스노우 맨



★가가 커뮤니케이션
★판타지 어드벤처
★95년 12월 8일
★5,800엔

전 세계에서 상당한 인기를 구가한 「스노우 맨」이 등장하는 그림책 소프트. 기본은 그림책이지만 간단한 미니 게임이나 스노우 맨의 비디오도 수록되어 있다. 미니 게임은 그림을 그리거나 스노우 맨의 옷을 갈아입히는 등 저연령층 아이들과 가족이 함께 즐길 수 있는 공용 소프트이다.

남코 뮤지엄



★남코
★버라이어티 게임즈 (7 타이틀)
★95년 11월22일
★5,800엔
★네지콘 대응

아케이드에서 인기가 높았던 남코의 고전 작품을 모아놓은 시리즈 제1탄.

그 속에는 「갤러그」, 「랠리 X」, 「뉴 랠리 X(방구차)」, 「팩맨」, 「보스코니안」, 「폴 포지션」, 「토이 팝」의 7개. 모니터가 옆으로 뉘어지는 「종화면 모드」를 탑재해 아케이드용의 감각을 그대로 전달한다.

선더 스톰 & 로드 블래스터



★엑제코 디벨로먼트
★슈팅&카 액션
★95년 10월20일
★6,800엔 (2장)

10년전의 LD 게임이 PS의 동화상 재생 능력에 의해 부활했다. 초고속 전투 헬기를 조종하여 적 무장 집단을 파괴하는 「선더 스톰」과 아내의 목숨을 뺏아간 폭주족 집단에 개조한 자신의 차로 복수하는 「로드 블래스터」의 합본판. 화면의 표시대로 콘트롤러를 능숙하게 조작하지 않으면 게임 진행이 어렵지만 독특한 분위기, 재미는 변함없이 재현된다.

EMIT 밸류 셋트



★코에이
★영어 체험 CAI
★95년 9월29일
★15,800엔(3장)

아카가와 지로(유명 추리 소설 작가) 각본에 캐릭터 디자인은 이노마타 무츠미. 음악은 코무로 테츠야(유명 작곡가)에 인기 성우를 기용한 초호화 멤버가 엮은 영어 학습 소프트. 다른 기종은 1~3으로 나눠어 발매되었지만 PS용은 3장 으로 발매되었다. 음악과 자막은 영어와 일본어로 바꿀 수 있어 문장과 히어링 학습에 많은 도움을 준다.

사이버 워



★코코넛 저팬 엔터테이먼트
★3D 액션
★95년 7월21일
★8,800엔(3장)

유럽 PC용으로 발매되고 그 후 PS로 이식된 작품. 액체 금속으로 만들어진 듯한 캐릭터가 주인공. 액션 퍼즐적인 미니 게임이 CD 3장에 나눠어 몇십개나 들어 있다. 간단한 슈팅 게임부터 반사 신경을 요하는 게임, 퍼즐 게임 등 다양한 게임성을 갖는다. 조금 아쉬운 점은 메모리 카드에 대응되지 않는다는 것. 패스워드로 현 상태를 보존하므로 메모는 필수.

동화상으로 퍼즐을! 푹푸쿠푸



★에이전트
★퍼즐
★95년 7월 7일
★5,800엔
★마우스 대응

요시모토의 연예인이 총 출연하는 퀴즈 게임. 플레이어는 요미소토에 소속되어 있는 캐릭터의 한 사람이 되어 요시모토 퀴즈 왕을 노린다. 퀴즈는 TV 프로그램 형식으로 진행되므로 한번 퀴즈가 끝나면 TV 광고를 패러디한 동영상이 흐른다. 게임 도중에 여러 곳에 요시모토 개그가 삽입되어 플레이어를 웃길 수 있는 서비스가 준비되어 있다.

아크와 노트의 휴일



★아트 딩크
★해저 탐사게임
★95년 6월30일
★6,800엔

컴퓨터 상의 가상 공간에 존재하는 원시 바다에서 펼쳐지는 해저 탐사 게임. 플레이어는 잠수함을 타고 4종류의 음파를 사용해 P-LIFE라 불리는 해저 생물들과 같이 한다. 그들은 이쪽이 내는 소리에 반응하여 그것에 의해 대화가 이루어진다. 이외에도 자신이 산호초를 만들 수도 있으며 좋아하는 생물을 모아 해저 낙원을 만들 수도 있다.

제로 디바이드



★ 줌

★ 대전 격투

★ 95년 8월 25일

★ 5,800엔

IBM PC와 슈퍼 컴보이로 익숙한 줌이 PS로 참가한 첫번째 소프트.

게임은 근 미래의 네트 워크 공간을 무대로 공격성 프로그램에 의한 배틀이란 형식으로 이루어지는 격투 액션. 등장 기체는 모두 8개. 각각 개성적인 모양으로 다채로운 기술과 콤보를 갖고 있다. 조작계는 가드, 펀치, 킥의 세개의 버튼을 쓰고 있다.

비법

ZULU를 쓴다



최종 보스로서 등장하는 ZULU지만 역시 플레이 캐릭터로 쓸 수 있다. 조건은 모든 캐릭터로 ZULU를 쓰러뜨릴 것. 랭크나 타임은 뭐든지 OK. 컨티뉴도 가능. 조건이 갖춰지면 캐릭터 선택 화면의 가장 오른쪽 끝에 있는 실루엣에 ZULU가 표시된다.

XTAL 사용

노 컨티뉴로 줄루를 쓰러뜨리면 나타나는 진짜 보스인 XTAL도 플레이 캐릭터로 쓸 수 있다. 방법은 난이도를 노멀 랭크 이상으로 설정하고 노 컨티뉴 클리어를 하면 된다.

NECO 사용

ZULU, XTAL를 쓸 수 있는 상태에서 양 캐릭터를 써서 클리어하면 NECO를 쓸 수 있다. 또한 NECO와 싸우는 방법은 2종류로 종합 플레이 시간이 24시간을 넘길 때, 1/256의 확률로 출현. 그리고 XTAL이 사용 가능하면 XTAL 직전의 스테이지 선택 화면에서 L, R 4개로 스테이지에 돌입하면 나타난다.



보너스 게임을 즐긴다

X68000용으로 나와서 큰 인기를 일으킨 PHALANX. 이 게임을 즐기기 위한 명령 + 하이 테크닉을 소개한다.

1. Tiny PHALANX로 즐긴다

전원을 넣고 나서 2P쪽의 셀렉트와 스타트를 계속해서 누른다.

2. Tiny PHALANX 무적 명령

동그라미 버튼을 누른 채 컨피그에 들어가(동그라미 버튼은 누른 채), KeyConfig에 커서를 맞추고 좌, 상, L2, R2를 누른다. 배경이 붉게 변하면 입력 성공.

3. Tiny PHALANX 스테이지 셀렉트 커맨드

우선 한번 클리어한 후 좌, 상, 세모를 누른 채 동그라미를 누른다. 옵션 설정에서 여러가지 패러미터를 바꾸면 한번 정도는 쉽게 깰 수 있을 것이다.

스테이지 셀렉트

ZULU와 XTAL이 사용가능한 상태에서 베스트 랩으로 5초를 기록하거나 종합 플레이 시간이 30시간을 넘으면 VS PLAY의 캐릭터 선택 화면에 스테이지 선택 번호가 나타난다.

트윈비 대전 퍼즐 다마



★ 코나미
★ 퍼즐
★ 94년 12월 9일
★ 5,800엔

코나미의 인기 슈팅 「트윈비」에서 친숙한 캐릭터가 대사와 함께 등장. 게임은 색이 있는 종을 세개 이어서 없애나가는 것이지만 종에는 직접 없앨 수 있는 큰 종과 옆에 닿은 큰 종이 없어지면 큰 종으로 변하는 작은 종의 두 종류가 있어서 이것들을 잘 이용해 연쇄를 일으켜야 한다. 그리운 캐릭터가 활약하는 아케이드 모드도 수록되어 있다.

비법

1. 낙하 속도가 천천히
플레이 도중에 L2 버튼을 누르고 있는 동안 구슬의 낙하 속도가 느리게 된다. 다만 이것은 아케이드 모드에서밖에 쓸 수 없다.

2. 갑자기 아케이드 모드
코나미의 로고가 나타나면 콘트롤러의 아무 버튼이나 계속 누르고 있으면 아케이드 모드로 시작된다.

3. 에디트를 할 수 있다.
한번 메로라 공주를 클리어하면 에디트 모드를 새로이 고를 수 있게 되고 다른 3명도 쓸 수 있다.

4. 패해도 바로 대전 가능
컨티뉴의 숫자가 8 이하일 때 셀렉트 버튼을 누른다

떨어지는 것이 검은 구슬a

대전 중에 상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우, 엑스, 동그라미로 입력하면 낙하하는 구슬이 모두 검게 된다. 완전하게 떨어질 때까지 검기 때문에 게임이 무척 어렵게 된다. 덧붙여 해제를 하기 위해서는 한번 더 같은 명령을 입력하면 된다.



진정한 엔딩

난이도 7 이상의 하드 랭크를 노 컨티뉴 클리어하면 보통 클리어했을 때는 볼 수 없는 색다른 엔딩을 볼 수 있다. 그 길이도 15분 정도나 되는 진정한 엔딩이다.

데프콘 5



★멀티 소프트
★전략형 시뮬 RPG
★96년 5월31일
★4,800엔

플레이어는 방위시스템의 관리를 맡아 침략자들의 침입을 막는다.

게임은 3D맵에서 구성되어 있는 기지 내에 콘트롤 룸을 목표로 하며 그것에서부터 각 지령이 내려지면서 게임은 시작된다. 리얼타임으로 쳐들어 오는 적을 어디까지 저지할 수 있을까! 적의 침략에 대비해 로보트를 기지 내에 배치하는 시뮬레이션적인 요소나 원격조작 또는 직접 공격으로 적을 쓰러뜨리는 슈팅적인 요소도 가미되었다.

경마 최승의 법칙 '95



★코피아 시스템
★정보 분석 소프트
★95년 6월23일
★6,800엔

PS 최초의 경마 예상 지원 소프트. CD-ROM의 대용량을 살려 1995년 3월 18일까지의 경마에 관한 대량 데이터가 입력되어 있다. 과거 데이터를 바탕으로 독자적인 예상을 출력, 예상은 임의의 패러미터에 비중을 둘 수 있다. 또한 예상 이외에 데이터 베이스로도 활용할 수 있어 말의 이름, 은퇴한 기수나 옛날 G1 레이스, 경마 용어집 등도 활용할 수 있다.

드래곤 볼 Z~위대한 드래곤 볼 전설



★반다이
★플레잉 애니메이션
★96년 5월31일
★5,800엔

격동하는 캐릭터와 박력의 필살기. 이 게임은 『드래곤 볼』 단행본 18권부터 최종권까지의 스토리를 PS로 재현한 플레잉 애니메이션이다. 게임에는 Z전사를 비롯해서 모두 50명의 캐릭터가 등장, 최대 3 대 3까지 박력 배틀을 펼친다. 시스템적으로는 PC엔진용 『위대한 오공전설』의 오토 배틀을 발전시킨 것. 산, 바다 등의 필드 속에서 공중, 지상의 구별 없이 전사들이 활약한다.

블럭 격파~데뎅의 역습



★아일랜드 크리에이션
★퍼즐 액션
★96년 5월31일
★5,800엔
★볼륨 콘트롤러 대응

옛날의 블럭 격파 게임을 리메이크한 것. 적의 기지 안에 설치된 블럭을 격파하여 우주의 악당 데뎅을 무찌르는 [스토리 모드], 3개의 모드로 2P 대전과 CPU전을 즐길 수 있는 [대전 모드], 스테이지 하나씩 클리어해 나가는 [챌린지 모드], 난이도 높은 스테이지를 도전하는 [초고난이도 모드]가 있다. 마우스나 볼륨 콘트롤러에도 대응된다.

ESPN Street Games



★SCEI
★격투 레이스
★96년 5월24일
★5,800엔

미국의 케이블TV 방송국 [ESPN]에서 인기있는 스트리트 스포츠 소개 프로그램을 바탕으로 만든 액션 레이스 게임. 전 세계의 다섯개 코스에 도전하여 최종적으로 토탈 포인트로 챔피언을 결정한다. 플레이어는 마운틴 바이크, 인라인 스케이트, 스케이트 보드, 스트리트 루쥬의 네가지 기어 속에서 한가지를 골라 과격한 레이스에 도전한다.

울프 팡



★엑싱 엔터테이먼트
★슈팅
★96년 5월 10일
★5,800엔

파트 선택에 의해 주인공의 로보트를 에디트할 수 있는 시스템으로 인기를 얻은 아케이드용 『울프 팡』의 이식작. 로보트 세팅은 몸통, 팔, 다리, 각각 4종류 파트의 조합에 의해 64종류의 기체를 구성할 수 있다. 파트 중에는 미사일, 번개 등의 평범한 것부터 아이언 크로우, 파일 벙커 등의 근접전용 무기까지 준비되며 PS용에서는 각 캐릭터에 성우를 기용하고 있다.

갤럭시 파이트 유니버설 워리어즈



★선 소프트
★대전 격투
★96년 5월 3일
★5,800엔

아케이드에서 큰 인기를 얻은 대전 격투 『갤럭시 파이트』. 우주에 존재하는 혹성을 배경으로 8명의 전사가 사투를 펼친다. 기본 조작은 방향키와 약, 중, 강의 세 버튼으로 행하고 상대와의 간격에 맞춰 펀치, 킥을 구사할 수 있다. 물론 방향키와의 조합에 의해 다채로운 기술을 펼칠 수 있다. 이 게임은 종래의 격투 게임과는 달리 화면 스크롤 제한이 없어 드넓은 필드를 즐길 수 있다.

점핑 플래쉬 2~알로하 남작의 핀치 편



- ★SCE
- ★3D 액션
- ★96년 4월 26일
- ★5,800엔(2장)

대히트를 기록했던 전작을 파워 업한 『2』는 『점핑 플래쉬!』 유럽판이 포함되어 있다. 이것은 일본판 『1』의 버전 업판이기도 하며 플레이 감각은 일본판 『1』과는 상당히 다르다. 『2』에서도 이 게임의 최대의 장점인 점프한 후에 또 점프하는 3단 점프는 그대로 건재하다. 그 외에 캐릭터들도 다양해지고 공격 패턴도 다채로워 새로운 즐거움을 느낄 수 있다.

죠니 바즈카



- ★코코넛 저팬 엔터테이먼트
- ★록 밴드 액션
- ★96년 4월26일
- ★6,500엔

뮤지션이 주인공인 스크롤형 액션 게임. 록 키타리스트 죠니가 애용하는 기타 '아니타'의 소리에 푹 빠진 지옥의 지배자 엘디아블로가 그의 기타와 밴드 동료를 뺏어가 버렸다. 그는 그것을 되찾기 위해 기타 모형의 총을 들고 지옥으로 뛰어들어 간다. 공격방법은 어떤 유명 연주가의 연주방법과 똑같다고 하는데!?

태양의 꼬리



- ★아트 딩크
- ★원시 생활 게임
- ★96년 4월26일
- ★5,800엔

플레이어가 원시인이 되어 자연 속에서 살아나가는 게임. 처음 집락에 있는 3명 중에서 원하는 원시인을 골라서 시작한다. 떨어져 있는 음식을 주워먹고 동물을 발견하면 죽여서 먹는다. 태양이 있을 때는 활동적인 원시인이지만 해가 져서 주위가 어두워지면 장소에 상관없이 자버린다. 활동을 계속하는 동안 집락은 사람이 늘어 머리가 좋은 녀석이 생기기기도 하는 등 자유도가 높은 편이라 무엇이든 할 수 있다는 것이 장점이다.

더블 드래곤



- ★우반 프랜트
- ★격투 액션
- ★96년 4월26일
- ★5,800엔

슈퍼컴보이용의 스크롤형 액션 게임으로 인기가 있던 同시리즈의 대전 격투판. 플레이 캐릭터는 더블 드래곤이라 불리는 두 명의 주인공을 필두로 개성이 넘치는 10명이 모여 있다. 격투물로서는 공중 가드와 다운 공격등의 요소 외에 데미지를 받으면 사용 가능하게 되는 초필살기 공격도 있다. 또한 PS용 오리지널 요소로서 몇가지 모드가 추가되어 있다.

록맨 X3



- ★캡콤
- ★액션
- ★96년 4월26일
- ★5,800엔

슈퍼컴보이용 캡콤의 인기 시리즈 『록맨』의 최신작. 반란을 일으킨 레프리로이드 '일레귤러'를 잡기 위해 엑스가 활약한다. 스테이지 클리어형 액션 게임으로 보스를 쓰러뜨리면 특수무기를 입수할 수 있다. 또한 스테이지에 숨겨진 파워업 파트로 엑스 자신이 강화되어 간다. 그 외에 이번에는 동영상을 도입하여 오프닝, 보스 전 직전에 애니메이션 연출이 돋보인다.

어드밴스드 배리어블지오



- T.G.L.
- 96년 4월 19일
- 6,800엔

PC용으로 호평을 얻은 미소녀 격투 게임 『V.G.』. PC엔진, 슈퍼컴보이로도 이식되었던 타이틀이 PS용으로도 등장. 패밀리 레스토랑에서 아르바이트를 하는 9명의 여자가 'V.G.'라는 최강의 웨이트리스 자리를 놓고 통쾌한 배틀을 펼친다는 내용. PC용과는 달리 스토리 모드가 추가되었으며 호화 성우진도 기용하고 있다.

슬램 드래곤



★쟈레코
★격투 액션
★96년 4월 12일
★5,800엔

3D 폴리곤으로 그려진 캐릭터가 화면 속에서 활약하는 대전 격투 게임. 등장 캐릭터는 세계 각국에서 뽑힌 격투가들로 각각 프로 레슬링, 루챠 리브레(멕시코의 프로레슬링), 소림사 권법 등을 쓰는 8명이다. 다채로운 필살기 외에 반격기나 사이드 스텝, 배후의 적을 공격하는 기술 이외에 여러가지 풍부한 공격 방법이 있어 매니어에게 알맞는 게임이다.

아스카 120% 스페셜 ~BURNING Fest.



★패밀리 소프트
★대전 격투
★96년 3월29일
★5,800엔

PC용과 PC엔진의 이식작. 서클 활동의 예산을 놓고 10명의 여고생이 격투하는 대전 격투 『아스카 120% 스페셜』. 캐릭터 각각 서클 활동에 맞는 개성적인 연속기, 캔슬기, 초필살기 등의 여러가지 공격 방법을 갖고 있다. 얼핏 보기엔 경박한 미소녀 게임처럼 보이지만 격투 게임으로서의 질은 높은 편이다.

뱀파이어



★캡콤
★대전 격투
★96년 3월29일
★5,800엔

격투 게임이라면 대부분 인간이 주인공으로 등장하기 마련이지만 이 게임은 뱀파이어, 서큐버스, 늑대 인간 등의 전설, 신화 상의 존재를 메인 캐릭터로 한 격투 게임이다. 이 작품은 아케이드에서 발매될 당시 애니메이션을 방불케 하는 공격 액션으로 많은 플레이어를 매료시켰다. 그 외에도 체인 콤보와 가드 캔슬 등 선구적인 시스템을 확립한 격투 게임으로도 주목을 받았다.

킬링 존



★나그자트
★대전 액션
★96년 3월29일
★5,800엔

스켈톤 등의 전설상의 몬스터 7종류가 배틀을 전개하는 3D 폴리곤 격투 게임. 마족에 의해 지배받는 세상에서 이종족끼리 격투 대회가 열려 그 대회에서 우승한 종족이 1,000년간 세계의 지배자로서 군림하게 된다. 게임은 프리로 대전하는 것 외에 CPU에게 조작을 맡기는 오토 모드도 있으며 그 모드에서는 사용하는 캐릭터의 패러미터를 설정해 싸울 때마다 캐릭터를 육성시킬 수 있다

철권2



★남코
★3D 대전 격투
★96년 3월29일
★5,800엔

격투 게임 팬에게 큰 지지를 얻은 전작과 마찬가지로 『2』 역시 아케이드용에서 완벽한 퀄리티로 이식됐다. PS용이 되어 추가된 CG 동영상은 오프닝 이외에도 전 캐릭터의 호화 엔딩에 준비되며 아케이드용에는 없었던 모드도 채택되었다. 사용 캐릭터도 풍부하고 기술도 대폭 늘어났다.

힘내라 고에몽~우주 해적 아코깅



★코나미
★대전 격투
★96년 5월 3일
★5,800엔

패밀리, 슈퍼컴보이로 이어진 인기 시리즈 『고에몽』이 드디어 PS로 등장. 이번에는 주인공 고에몽과 에비스마루 외에 산적 고로쿠와 우주 형사 바반도 동료가 되어 세계 각지를 돌고 마지막에는 우주로 날아간다. 게임은 횡 스크롤 액션을 기본으로 퍼즐이나 슈팅 게임과 같은 분위기의 다채로운 스테이지로 구성된다. 이번에는 거대 로보트 '고에몽 임팩트'의 발진 장면에 CG가 사용되었다.

천지를 먹다 II ~적벽 대전



★캡콤
★액션
★96년 3월22일
★5,800엔

삼국지를 테마로 한 유명 만화 「천지를 먹다」를 액션 게임으로 만든 아케이드 게임의 이식작. 플레이어는 관우를 필두로 하는 5명중에서 원하는 캐릭터를 골라 조조의 야망을 저지하기 위해 싸운다. 전작은 말에 타고 싸우는 것이었지만 「2」는 그것과는 달리 직접 싸우는 액션형 스타일로 변했다. 또한 각 캐릭터에게는 숨겨진 기술로 필살기가 준비되어 있어 격투 게임같이 즐길 수도 있다.

블러드 팩토리



★인터 플레이/일렉트릭 아츠 빅터
★액션 슈팅
★96년 3월 15일
★5,800엔

무대는 불모의 혹성에 설치된 형무소. 그곳은 형무소의 실권을 장악한 펌브의 음모에 의해 무법지대가 되어 있다. 플레이어는 그 안의 죄수 중 한 사람이 되어 펌브가 설치한 함정을 피하고 폭도가 되어버린 죄수들을 쓰러뜨리면서 탈주를 노린다. 게임은 기본적으로 총을 쏘는 스타일이라 상당히과격한 편으로 폴리곤이 사용되어 더욱 입체감 넘치는 영상을 보여준다.

객스



★BMG 빅터/크리스탈 다이나믹스
★액션
★96년 3월 8일
★5,800엔

갑자기 TV 속의 세계로 빨려들어간 도마뱀 객스가 원래 세계로 돌아가기 위해 분주히 움직인다. 이 작품은 3DO로도 등장한 도마뱀 객스가 활약하는 액션 게임으로 각 스테이지는 「호러 프로그램」이나 「엉망진창 만화」 등 TV 프로그램과 같이 구성되어 있고 그 속에서 객스는 혀로 아이템을 먹고 꼬리로 공격하는 도마뱀다운 액션을 펼친다.

미소녀 전사 세라문~Super S 주역 쟁탈전



★우반 프랜트
★격투 액션
★96년 4월26일
★5,800엔

애니메이션과 만화로 높은 인기를 자랑하는 「세라 문」이 이번에는 격투 게임이 되어 PS로 등장. 매력적인 세라 전사들이 다채로운 기술을 구사해 게임 중에서 주역 쟁탈전을 펼친다는 내용. 플레이 캐릭터는 능력치를 변경할 수 있어 자신의 취향에 맞는 전사로 키울 수 있는 것이 특징.

하이퍼 크레이지 클라이머



★일본 물산
★액션
★96년 2월23일
★5,800엔

80년대에 등장한 명작 고전을 리메이크한 것. 이전에는 무조건 고층 빌딩을 올라가는 게임이었지만 이 리메이크판에서는 빌딩 이외에도 바위산이나 시계탑, 콩나무 등 여러 스테이지가 추가되었다. 플레이 캐릭터도 스피드나 내구력이 다른 3종류가 준비되어 있으며 여러 보조 아이템도 등장한다. 또한 두개의 레버 조작을 PS 패드로 적절히 재현한 것이 포인트.

블록키즈



★아테나
★액션
★96년 2월23일
★5,800엔
★멀티탭, 네지콘, 볼륨 콘트롤러 대응

옛날의 그리운 블록 격타를 어레인지한 퍼즐 액션 게임. 폴리곤을 쓴 입체적인 요소를 추가한 이 게임은 점프 기능이나 각종 보너스 아이템이 있어 초보자도 즐길 수 있는 시스템이 되어 있다. 또한 디럭스 팩으로 볼륨 콘트롤러가 동봉된 것도 발매되었다.

비클 캐바리어



- ★방가드
- ★3D 대전 슈팅
- ★96년 2월 16일
- ★5,800엔
- ★네지콘 대응 아날로그 조이스틱대응

「비클」이라 불리는 전투 머신을 조종하여 상금을 벌어 보다 강한 무기를 탑재해 나가는 대전형 슈팅 액션 게임. 네지콘과 아날로그 조이스틱에 대응하고 있지만 특히 아날로그 조이스틱으로는 2개의 레버를 사용한 현장감넘치는 조작 감각을 즐길 수 있다. 「비클」은 1인승 머신으로 여러 무기를 장착할 수 있다. 그러나 자신의 머신의 속도가 너무 빨라 편안히 전투를 할 수 없다는 게 아쉽다.

도라에몽 노비타와 부활의 별



- ★에폭사
- ★액션
- ★96년 2월 16일
- ★5,800엔

후지코 F 후지오 원작의 장수 인기 만화 「도라에몽」이 드디어 PS로 등장. 기본은 횡 스크롤 액션 게임이지만 깊이도 추가되어 앞쪽과 뒤쪽을 잘 이용하면서 스테이지를 나아간다. 등장 캐릭터는 도라에몽, 노비타를 비롯한 5명. 만화 영화에서 기용됐던 성우가 대사를 담당하는 이벤트 장면도 있다.

하드 락 CAB



- ★아스믹
- ★3D 대전 슈팅
- ★96년 2월 6일
- ★5,800엔

보기에는 레이스 게임같지만 실은 슈팅 게임의 요소도 있는 액션 어드벤처 게임. 범죄가 늘어난 도시 전체를 벽으로 감싼 형무소가 무대. 「케모시티」라 불리는 거리에서 택시 드라이버를 하고 있는 것이 플레이어이다. 도시를 달리면서 만나는 손님을 태우고 지정 시간 내에 목적지로 간다. 그 도중에 방해를 하는 호버 차나 좀비 등은 깨끗이 제거해야 한다.

수호 연무



- ★데이타 이스트
- ★대전 격투
- ★96년 1월 26일
- ★4,980엔

중국 장편 소설 「수호지」에서 활약하는 캐릭터 중에서 12명이 등장. 자신의 무기를 갖고 싸우는 격투 액션으로 독특한 세계관, 무기로 공격하는 호쾌함이 더해져서 새턴용으로도 인기를 끈 게임이다. 이번 PS 이식에 있어서는 특수 가드나 회피 공격 등의 시스템에 추가되고 캐릭터 밸런스가 재조정되어 있는 스페셜 모드가 추가되어 있다.

플로팅 런너



- ★엑싱 엔터테이먼트
- ★액션
- ★96년 1월 19일
- ★5,800엔

점프와 총으로 적을 쓰러뜨리고 스테이지를 클리어해 나가는 오소독스한 3D 액션 게임. 전체적으로 컬러풀하고 투명감이 있는 그래픽을 많이 쓰고 있기 때문에 무척 화사한 느낌을 받게 된다. 게임은 적의 공격을 받거나 발판에서 떨어지면 서서히 라이프가 줄어든다.

모터 툰 그랑프리 2



- ★SCE
- ★레이스
- ★96년 5월 24일
- ★5,800엔
- ★대전 케이블, 네지콘 대응

「모터 툰 그랑프리」 제 2탄. 파워 업한 카툰의 세계에서 귀여운 캐릭터 들이 엄청난 스피드로 배틀을 전개해 나간다. 새로워진 코스 위에서 터보나 폭탄 등의 17개 아이템을 사용해서 우승을 노린다. 조작은 전작의 드리프트 버튼이 폐지되고 핸들과 액셀, 브레이크에 의해 머신을 조종하도록 바뀌었다. 일정 조건이 만족되면 상급자에 맞는 바이크 등의 신캐릭터나 코스가 추가된다.

마츠카타 히로키의 월드 낚시



★BPS
★시뮬레이션
★96년 1월19일
★5,800엔

유명 낚시꾼의 감수에 의한 본격적인 낚시 시뮬레이션. 바다와 해안이라는 2종류의 다른 맛의 낚시를 동시에 즐길 수 있으며 초보자는 실사 동영상으로 낚시의 기초지식을 배울 수 있다. 전체적으로 전술적인 면이 중시 되어 여러 요소를 고려하여 낚시를 즐겨야 한다.

서키트 비트



★프리즘 아츠
★3D 레이싱
★96년 5월17일
★5,800엔
★네지콘 대응

플레이어의 주행을 기억해서 그 주행과 대전할 수 있는 「메모리 대전」 기능을 탑재한 레이스 게임. 3개의 코스, 출장 차는 5대로 조금 적지만 적차는 충실한 주행으로 공격해 오므로 꽤 어렵다. 간단한 조작으로 주행이 가능하고 레이스 중에는 여러 테크닉을 써서 화려한 주행을 펼칠 수 있다.

드리프트 킹~수도 고속도로 배틀



★BMG 빅터/크리스탈 다이나믹스
★액션
★96년 3월 8일
★5,800엔

도쿄 근처에 실존하는 고속 도로를 재현한 3개의 코스가 무대인 레이싱 게임. 레이스라고 해도 버스나 트럭이 달리는 일반 도로에서 한 사람의 레이서를 상대로 달리는 게임이다. 모드는 3종류. 아무도 없는 길을 달리는 「PRACTICE」, 코스나 차, 라이벌 레이서를 자유롭게 골라 싸우는 「VS COM」. 메인이 되는 것은 라이벌들과 싸워 포인트를 모아 자신의 머신을 개조해 나가는 「시나리오 모드」이다.

오버 드라이빙 DX



★일렉트로닉 아츠 빅터
★카레이스
★96년 4월19일
★5,800엔

3DO와 PC용으로 발매되어 인기를 모았던 레이스 게임이 파워 업하여 등장. 미국의 유명 자동차 전문 잡지 「Road & Track」이 전면 감수한 게임으로 조작할 수 있는 차는 모두 8대. 람보르기니 디아블로 VT, 페라리 512TR, 포르쉐 911 카레라 등 세계의 명차가 실명으로 등장, 데이터를 완전히 시뮬레이트하여 주행을 할 수 있다.

데드 히트 로드



★일본 물산
★레이스
★96년 4월12일
★5,800엔

서쪽의 오사카, 동쪽의 도쿄. 플레이어는 원하는 코스를 골라 그곳에서 자신의 지명도를 높혀 나간다. 처음에는 6개의 차 중에서 하나를 고를 수 있고 일정 조건을 만족하면 사용할 수 있는 차가 늘어난다. 모드는 차에 익숙해지기 적당한 「프리 로드」, 자신의 실력이 기록되는 「트라이얼 모드」, 메인이 되는 자신의 라이벌과 싸우는 「데드 히트 로드」 세가지.

쵸로 Q



★타카라
★레이스
★96년 3월22일
★5,800엔

작은 소형차. 전후좌후로 압축된 깜찍한 머신에 엔진이 붙어있는 폴리곤 레이싱 게임으로 PS에 등장하여 그 소형차를 조종할 수 있게 되었다. 일반 도로와 오프 로드, 터널 등 다채로운 코스를 달릴 수 있다. 가장 즐거운 것은 자신만의 오리지널 머신을 만들 수 있는 점. 상금을 얻어 개조 파트를 구입하여 자신만의 최강의 머신을 만들자.

로드 러쉬



★일렉트로닉 아츠 빅터
★레이스
★96년 3월22일
★5,800엔

소개되어 있는 게임 중에는 유일한 바이크 레이싱 게임. 교통 법규를 완전히 무시하고 시가지와 고속 도로를 무대로 달린다. 고를 수 있는 캐릭터는 웬지 위험해 보이는 미국인들 뿐. 골에 들어가기 위해서는 치고 박으며 방해를 하는 등 온갖 수단을 총동원하여 라이벌 레이서를 쓰러뜨려야 한다.

와이프 아웃



★SCEI
★레이스
★96년 3월22일
★5,800엔
★대전 케이블, 네지콘 대응

엄청난 속도의 머신을 조작해 무시무시한 굴곡의 코스를 3위 이내의 입상을 목표로 달린다. 몇개의 급격한 코너와 낙하감을 느낄 수 있는 지점 등 제트 코스터의 기분을 느낄 수 있다. 영국의 아티스트가 디자인과 BGM을 담당하고 있고 전위적인 그래픽이 분위기를 돋구고 있다. 전 세계의 6개 서킷을 돌며 시즌 우승을 노리자.

전 일본 GT 선수권 개량판



★KANEKO
★레이스
★96년 2월23일
★5,800엔
★네지콘 대응

실제로 이루어지고 있는 「전 일본 GT 선수권」을 소재로 한 레이스 게임. 등장하는 20개의 팀, 29명의 드라이버, 사용할 수 있는 20대의 GT 카는 모두 실명. 실제 레이스에서 직접 녹음한 배기음을 쓰고 있고 레이스는 정확한 브레이크와 주행이 중시되어 있어 본격파 레이싱 게임이라 할 수 있다.

디스트럭션 더비



★SCEI
★서바이벌 카 배틀
★96년 2월 9일
★5,800엔

PS 최초의 미국 게임이 된 라이벌 차의 파괴를 전제로한 박력 넘치는 레이싱 게임. 빠르고 아름답게 달리는 것보다는 얼마나 상대방의 차에 부딪혀서 스핀시키고 전락시키는가, 얼마나 자신의 차의 피해를 최소로 하고 완주하는가 등의 요소가 중요하게 된다.

하이옥탄



★일렉트로닉 아츠 빅터
★레이스
★96년 1월13일
★5,800엔

「파퓰러스」로 주먹을 끈 영국의 게임 디자이너 피터 모류씨가 담당한 근 미래 레이싱 게임. 플레이어는 4륜차가 아닌 머신건이나 미사일을 장착한 호버카를 타게 된다. 무기는 코스 위에 떨어져 있는 아이템으로 파워 업할 수 있다. 연료, 방어막 등은 피트에서 보급할 수 있다. 독특한 부유감으로 기복이 심한 코스를 활주하는 호쾌감과 무기와 아이템을 써서 상대방 차를 파괴하는 슈팅을 편안히 즐길 수 있다.

파치파치 사카



★T.E.N.연구소
★CRF ROG
★96년 4월26일
★5,800엔

이 게임이 다른 RPG와 특이하게 다른 것은 바로 특이한 세계의 구조이다. 몬스터를 쓰러뜨리고 경험치를 모으고 여러 이벤트를 행하는 것은 평범한 RPG처럼 보이지만 그런 행동들에 깊이 관련이 있는 것이 빠징꼬, 슬롯 머신인 것이다. 얼핏 보기엔 귀여운 그래픽이 판타지를 느끼게 하지만 실제로 해보면 그 특이한 세계에 놀라게 될 것이다.

삼국지 영걸전



★코에이
★시뮬레이션 RPG
★96년 3월29일
★8,800엔

「삼국지 연의」를 바탕으로 만들어진 시뮬레이션 RPG로 플레이어는 유비가 되어 한 왕실의 부흥을 노려야 한다. 각각의 스테이지 마다 다른 승리 조건이 있고 그것을 달성함에 따라 스테이지 클리어를 하게 된다. 등장하는 캐릭터도 240명이나 되어 각 스테이지에서 찾아내 동료로 할 수 있다. 삼국지를 좋아하는 사람이라면 반드시 해볼 만한 게임이다.

볼켄 크란처 ~심판의 탑



★아스믹
★격투 RPG
★96년 3월 1일
★5,800엔

100일간이라는 시간 제한으로 50층 탑을 올라가서 「용사의 표식」을 손에 넣어야만 한다. 탑 안에서는 세이브할 수 없고 다시 바깥으로 나가게 되면 1층부터 다시 해야만 한다는 것으로 한번 죽으면 기회가 주워지지 않는다. 각 층마다 몬스터가 랜덤으로 등장하여 그들과 격투를 해서 상층으로 올라가야만 한다.

태합 입지전 II



★코에이
★레크레이션 게임
★96년 2월23일
★7,800엔

전국 시대의 토요토미 히데요시가 되어 라이벌과 상대하며 여러 임무와 전투를 행하여 지위를 올려나간다. 실제로 존재하는 여러 유명 장수도 라이벌로 등장하게 된다. 전투 장면은 물론 폴리곤이며 때로는 캐릭터가 일기토를 하는 장면도 볼 수 있다. 얼굴 그림은 리얼하지만 폴리곤일 때와의 차이가 커서 이상한 분위기의 게임이 되어버렸다.

에일리언 트릴로지



★어클레임 저팬
★3D 슈팅
★96년 5월31일
★5,800엔

우주를 배경으로 한 호러 액션으로 유명한 「에어리언」 시리즈의 세계를 체험할 수 있는 3D 액션 슈팅 게임으로 시스템은 「DOOM」과 거의 비슷하다. 플레이어는 리프리 대위가 되어 에일리언의 부화시설이 되어가고 있는 콜로니에서 단신으로 에일리언들과 대결한다. 임무를 클리어해 나가는 게임이지만 하나의 임무가 짧은 것이 단점.

익스퍼트



★일본 물산
★슈팅
★96년 5월31일
★5,800엔

플레이어는 대 테러리스트 특수 부대 Expert의 한 요원으로서 초 고층 빌딩 안을 통과하여 최상층에 있는 보스를 노리는 3D 슈팅 게임. 플레이어는 적을 쓰러뜨리면서 빌딩 곳곳에 잡혀있는 인질을 구출해야만 한다. 빌딩 안에 놓여있는 무기와 아이템을 손에 넣고 함정을 피하면서 실전을 펼쳐나간다. 무기 종류도 상당히 풍부하지만 게임 자체는 DOOM과 거의 마찬가지로 다만 서서히 난이도가 높아진다는 차이가 있다.

익스트림 파워



★프로파이어
★슈팅
★96년 5월31일
★5,800엔

신형 기동 병기를 타고 반란군의 전투기와 기동 병기와 싸워나가는 3D 슈팅 게임. 게임은 작전과 전투 두가지 모두가 있다. 작전 모드는 명령 선택 방식으로 자신의 기동 병기를 파워 업하거나 공격할 곳을 결정할 수도 있다. 전투 모드에서는 자신의 기동 병기를 조작하여 반란군의 본거지를 제압함으로써 스테이지 클리어가 된다. 이 모드에는 시간 제한이 있어 9분 안에 임무를 끝내야만 한다.

큐-잉



★미디어 엔터테이먼트
★슈팅
★96년 5월31일
★5,800엔

동화책을 지배하는 사악한 마법사를 쓰러뜨리기 위해 청소기를 타고 동화 속 세계를 누비는 상쾌한 슈팅 게임. 플레이어는 청소기에 탄 「히로」와 「아이」를 조작하여 7스테이지의 마지막에 있는 마법사를 쓰러뜨리게 된다. 통상 탄을 쏘는 것 외에 청소기의 특성을 살려 적 총알을 빨아 들여 그것을 에너지로 사용해 특수탄을 쏠 수도 있다.

선더 호크 II



★빅터 엔터테이먼트
★슈팅
★96년 5월24일
★6,800엔

메가 CD로 발매되어 자유도와 리얼리티가 넘치는 감각으로 전 세계에서 호평받은 바 있는 선더 호크 플레이어는 고속 전투 헬기 「선더 호크」의 파일럿이 되어 모두 27개의 임무에 도전한다. 각 임무 내용도 풍부해서 단순히 적 부대를 없애는 것 외에 호위, 적기지 파괴 등 여러가지 미션이 준비된다. 시점은 3종류에서 선택할 수 있어 3D 슈팅의 진수를 맛볼 수 있다.

갤럭시언3



★남코
★3D 슈팅 시뮬레이터
★96년 4월26일
★아날로그 조이스틱

박람회에 전시되었던 갤럭시언을 아케이드용으로 제작한 것이 「씨어터 6」이며 그것을 PS용으로 리메이크해서 이식한 것이 「갤럭시안3」이다. 아케이드용이 6명까지 플레이 가능했던 것에 비해 PS용은 멀티탭을 사용하여 4명까지 동시 플레이가 가능하다. 또한 PS 오리지널 시나리오가 추가되어 있으며 이것은 약간 난이도가 높은 편이다.

둠



★소프트 뱅크
★액션 슈팅
★96년 4월 19일
★5,800엔
★대전 케이블 대응

PC용으로 폭발적인 인기를 누린 3D 액션 슈팅. PS용은 『DOOM』과 『DOOM II』가 합쳐져 있다. 플레이어는 나타나는 적을 쓰러뜨리고 지도 위에 표시된 출구를 향해 전진을 해야한다. 무기는 맨손 뿐 아니라 총이나 체인 톱 등 다양하다. 전투 장면은 과격하고 쓰러뜨린 적에 따라 피가 튀거나 고기 덩어리가 되는 그로테스크한 장면도 있다.

기동 전사 건담 Ver.2.0



★반다이
★3D 폴리곤 슈팅
★96년 3월29일
★6,800엔

대호평을 받은 『기동 전사 건담』의 파워 업 판. 플레이어가 아무로가 되어 건담을 조종하여 TV 시리즈 제 1작의 세계를 체험한다. 전작과 비교해 동영상의 질도 높아졌으며 게임 시스템도 개량되어 1편의 팬에게는 더없이 반가운 타이틀이 될 것이다. 이번에는 건담 뿐 아니라 지온 군의 모빌 슈츠도 조종할 수 있다. 조종할 수 있는 것은 샤아 전용 모빌슈츠 뿐이지만 지온군의 분위기를 충분히 맛 볼 수 있다.

노바스톰



★빅터 엔터테이먼트
★슈팅
★96년 3월 1일
★6,800엔(2장)

디스크 2장의 슈팅 게임. 진화한 컴퓨터가 반란을 일으켜 인류가 기계의 노예가 된 미래가 무대. 이 상황을 타파하기 위해 플레이어는 스카벤저 부대의 일원이 되어 적의 중추부를 노린다. 스토리 소개와 게임 배경에 동영상이 사용되었다. 난이도는 꽤 높은 편이지만 자기를 파워 업하면 보스를 쉽게 제거할 수 있는 등 밸런스면에서 약간 미흡한 점이 있다.

레볼루션 X



★어클레임 저팬
★건 슈팅
★96년 3월 1일
★5,800엔

미국을 대표하는 하드록 밴드 '에어로 스미스'가 출연하는 건 슈팅 게임. 다만 하이퍼 블러스터에는 대응하지 않는다. 적에게 잡혀간 에어로 스미스를 구해내고 적 조직을 없애는 것이 기본 스토리. 에어로 스미스가 음악을 담당하여 BGM의 퀄리티는 높은 편이지만 적 출현 회수가 잦아 단순히 커서를 움직이는 단순한 게임이란 점이 아쉽다.

사이드 와인더



★아스믹
★3D 도그 파이트
★96년 1월26일
★5,800엔
★대전 케이블,

3D 도그 파이트 시뮬레이션으로서는 첫 대전 케이블 대응 소프트. F14나 F22 등 실존하는 전투기를 조종하여 주어진 임무를 클리어해 나간다. 총 12개의 미션도 적기를 모두 격추해야만 하는 것부터 요인 비행기 호위까지 상당히 다채롭다. 이 외에 트레이닝 모드도 있어 세가지 상황 아래서 기체의 조작 방법을 연습할 수 있다.

STAHLFEDER~철갑 비공단



★산토스
★종 스크롤 슈팅
★96년 1월26일
★5,800엔

슈팅 게임의 초보자를 위해 제작된 이 게임은 정통파 종 스크롤 슈팅. 4종류의 비행기 중에서 선택할 수 있으며 총알은 아이템을 얻음으로써 5단계까지 파워 업한다. 풀 파워 업했을 때의 기분은 최고! 다만 대상을 초보자로 한정했기 때문에 스크롤 속도가 느린 것이나 적당히 플레이해도 클리어할 수 있다는 단점이 있다. 또한 때때로 보스가 절대 피할 수 없는 공격을 하는 점도 마이너스적인 요소.

디센트



★소프트 뱅크
★3D 슈팅
★96년 1월26일
★6,400엔
★대전 케이블

전후좌우뿐 아니라 아래위 360도 방향 전환이 가능한 3D 슈팅 어드벤처. 반란을 일으킨 로보트들을 진압하기 위해 기지안을 탐색하여 자폭 장치를 찾아내 이것을 작동시키고 탈출하는 것이 플레이어의 목적. PS 콘트롤러를 충분히 활용하고 있기 때문에 복잡한 조작에 익숙치 못한 사람에게는 어려울지도 모르지만 아날로그 조이스틱을 사용하면 경쾌한 조작감을 맛볼 수 있다.

어자일 워리어



★버진 인터랙티브 엔터테이먼트
★3D 슈팅
★96년 1월13일
★5,800엔

주어진 여러 임무를 수행해 나가는 3D 전투기 슈팅. 비행기는 대공 대지용의 여러 무기를 한번에 탑재할 수 있다. 탄약과 연료를 얻기 위해서는 장애물을 파괴했을 때 출현하는 아이템을 먹으면 된다. 지형은 모두 폴리곤으로 그려져 있으며 중요한 적과의 전투 장면은 박력감이 조금 떨어진다.

아이돌 프로모션 ~스즈키 유미에



★알류메
★육성 시뮬레이션
★96년 5월31일
★5,800엔(2장)

아이돌 지망자 「스즈키 유미에」를 국민적인 아이돌로 키워 팬 클럽 회원 1만명 돌파를 목표로 하는 육성 시뮬레이션. 플레이어는 메니저로서 1주일 간의 스케줄을 작성, 레슨과 프로모션을 행해 나가며 그 스케줄에 의해 「스즈키」의 패러미터가 변해 가지만 그것에 의해 이벤트의 종류도 다채롭게 변화된다.

샐러브래드들의 영광



★아일랜드 크리에이션
★액션 경마 육성
★96년 5월 3일
★5,800엔

경마를 오너의 입장에서 뿐 아니라 스스로 기수가 되어 우승을 노리는 액션 경마 시뮬레이션. 우선 플레이어가 타게 될 경주마를 번식시키는 것에서부터 게임이 시작된다. 경주마가 성장하여 3살이 된 시점에서 드디어 레이스에 등장. 레이스 신은 폴리곤으로 재현되어 여러 시점으로 말을 탈 수 있다. 코스도 리얼하게 설정되어 각각의 특징을 잘 살려준다.

판도라 프로젝트~THE LOGIC MASTER



★Team Bughouse
★로직 메이킹 시뮬레이션
★96년 5월 3일
★5,800엔

로직이라 불리는 명령 타일을 조합함으로써 만들어지는 프로그램에 따라 움직이는 무인 군사용 로보트를 만들어 편성한 팀으로 적과 싸워 나가는 사고형 프로그램 시뮬레이션. 적팀과의 대전을 계속해 나가므로 스토리가 진행되어 마지막에는 범죄 조직에 의한 로보트 집단과 싸우게 된다.

시빌라이제이션 ~신 세계 7대 문명



★아스믹
★시뮬레이션
★96년 4월26일
★5,800엔

인류의 역사를 6000년이라는 기간에 걸쳐 전략 시뮬레이션의 형태로 재현한 장대한 SLG. 플레이어는 기원전 4,000년에 등장한 집락의 리더가 되어 21세기까지 동안 수많은 도시를 건설해 자신의 세력을 확대시켜 다른 세력을 제거하고 과학을 진보시켜 다른 별로 이주하는 것이 최종 목적이 된다.

포테스타스



★넥서스 인터렉터
★정치 시뮬레이션
★96년 4월 12일
★6,800엔

복수 정당에 의해 이루어지는 민주 정치를 카드 게임을 통해 실현한 정치 시뮬레이션. 플레이어는 가공의 섬에 있는 정당의 지도자가 되어 자신의 당이 갖고 있는 법안을 통과시키기 위해 명령 카드를 써서 다른 정당과 교섭을 해야만 한다. 실제로 법안이 성립되면 시행된 법률에 따라 섬의 그래픽이 변화한다.

안젤리크 스페셜



★코에이
★시뮬레이션
★96년 3월29일
★7,800엔

여왕 후보의 한 사람으로서 라이벌 여왕 후보 로자리아와 자신이 맡게 될 대륙의 성장을 다투는 육성 시뮬레이션. 대륙에 사는 사람들의 의견을 듣거나 대륙에 여러 은혜를 주는 9명의 수호성의 힘을 잘 사용해야 한다. 로자리아를 이겨서 여왕이 되는 것이 최종 목표지만 여왕이 되는 본래 목표보다는 미남자가 모여 있는 수호성 중에서 자신이 맘에드는 상대를 찾아내어 행복한 엔딩을 노리는 플레이 방법도 있다.

대전략 Player's Spirit



★OZ 클럽
★전쟁 시뮬레이션
★96년 3월29일
★7,800엔
★마우스, 멀티 탭 대응

육각형의 칸으로 나누어진 지도 위에서 적과 우리편이 교대로 유니트화되어 있는 근대 병기를 조종하여 적의 병기를 공격하거나 비행장이나 도시를 공략해 나가는 전쟁 시뮬레이션. 이 타입의 본가라 할 수 있는 PC용 「대전략」 시리즈 제작을 맡은 시스템 소프트의 감수를 받아 PC용 「대전략 EX」에 여러 요소를 추가해서 이식한 것.

노부나가의 야망 천승기



★코에이
★역사 시뮬레이션
★96년 3월29일
★9,800엔

오다 노부나가, 타케다 노부겐 등 수많은 영웅을 배출한 전국 시대의 다이묘(일본 전국 시대의 영주를 의미)가 되어 일본 통일을 목표로 전쟁과 내정, 외교를 행하는 전략 시뮬레이션. 장래성이 있는 장수를 서서히 육성시켜나간다는 장수 육성 요소도 추가되었다.

위닝 포스트2



★코에이
★경마 시뮬레이션
★96년 3월22일
★9,800엔

전작 「위닝 포스트 EX」보다 더욱 드라마적인 부분을 파워 업한 것. 유명 기수의 은퇴식이나 해외 종마 매입 등, 보다 기복이 있는 다양한 전개로 플레이어를 싫증나게 하지 않는다. 또한 레이스 부분에서도 중앙 경마뿐 아니라 지방 경마와의 고류 레이스나 해외 원정 등, 자신의 경주마가 도전하는 레이스가 늘어있다. 개성이 넘치는 비서들도 드라마의 분위기를 이끌어주는 중요인물인 것이다.

에어 매니지먼트 '96



★코에이
★비지니스 시뮬레이션
★96년 3월22일
★8,800엔

가격경쟁이 격심한 국제 항공선 비지니스를 경영 시뮬레이션으로 즐길 수 있는 게임. 플레이어는 국제적인 네트 워크 구축을 목표로 하는 항공 회사의 사장이 되어 세계 각지에 노선 허가를 받고 자사의 항공 노선을 이어 항공 비지니스계의 왕자를 목표로 한다. 또한 기체는 모두 폴리곤으로 표시되므로 점보기를 좋아하는 사람도 만족할 수 있을 것이다.

멜티랜서 은하 소녀 경찰 2086



★이미지니어
★육성 시뮬레이션
★96년 3월22일
★5,800엔
★마우스 대응

은하 연방 정부에서 파견되어 온 6명의 여경을 상대로 플레이어는 보좌관의 입장으로 그녀들에게 지시를 내리고 치안을 유지시켜 나간다. 그리고 동시에 그녀들 자신도 단련하여 훌륭한 조사관으로 키워야만 한다. 그녀들이 성장함에 따라 특정 사건 이벤트가 발생하고 그것이 반복됨에 따라 주요 스토리가 전개되어 단순한 육성뿐 아니라 어드벤처 요소도 포함되어 있다.

졸업R Graduation Real



★반다이 비주얼
★시뮬레이션
★96년 3월 8일
★5,800엔a

여러 개성이 강한 여학생 들을 1년간 교육하여 훌륭히 졸업시켜 대학에 진학시키는 것이 목적인 교사 시뮬레이션. 본래는 CG로 그려져 있던 작품을 탤런트를 기용하여 모두 실사로 바꾼 버전이다. 게임 내용은 원작 「졸업」과 거의 마찬가지이지만 각종 이벤트 장면을 실사로 볼 수 있다. 실사이기 때문에 현실감을 느낄 수 있다는 의견과 역으로 그것이 게임성을 저해시켰다는 평가도 있었다.

용승 삼국지 연의



★이메지니어
★시뮬레이션
★96년 2월 16일
★5,800엔
★마우스 대응

중국의 삼국 시대를 테마로 한 역사 시뮬레이션. 플레이어는 좋아하는 세력의 군주가 되어 영토 통일을 노린다. 게임 그 자체는 리얼 타임으로 진행되어 명령이 주어진 부대나 장수는 시간의 흐름과 함께 목적지를 향해 이동해 나간다는 것이 최대의 특징.

PlayStation

제 4차 슈퍼로보트 대전S



★반프레스토
★시뮬레이션 RPG
★96년 1월26일
★6,800엔

건담이나 마징가 Z 등 이른바 로보트 만화영화 주인공과 그들의 로보트를 한번에 모아 만들어진 세계관 속에서 싸움을 재현한 시뮬레이션. 야구로 치면 로보트 만화영화 올스타전 같은 싸움을 실감할 수 있다. 원작이 갖는 캐릭터 설정에 따른 이벤트나 풍부한 데모 신, 일부 캐릭터의 전투시 육성을 들을 수 있다.

NBA JAM 토너먼트 에디션



★어클레임 저팬
★농구
★96년 5월17일
★5,800엔
★멀티 탭 대응

미국의 프로 리그인 NBA의 유명 선수들이 실명으로 등장하는 2on2(2 대 2) 농구 게임으로 통상 농구보다 사람 수가 적어 점수 획득 기회가 보다 많아져 격정적인 플레이를 체험할 수 있다. 푸싱 등의 반칙 외에 일정 시간 선수의 움직임을 가속시키는 터보 버튼을 탑재하여 그 동안 슛을 쏘면 엄청난 미라클 덩크를 볼 수 있다.

캡틴 쯔바사 J~GET IN THE TOMORROW



★반다이
★스포츠
★96년 5월 3일
★5,800엔

유명한 만화 『캡틴 쯔바사』가 액션 축구 게임이 되어 PS에 등장하였다. 보통의 축구 게임 요소에 추가되어 PS에 걸맞는 화려한 필살 슛, 주위의 상황과 패스를 원하는 선수를 필드 위 어디에서도 한눈에 알 수 있는 하이퍼 컨택트 시스템, 시합 전이나 하프 타임 중뿐 아니라 시합 중에도 이야기가 전개해 나가는 스토리 모드 등에서는 원작의 박력을 멋지게 재현해 준다.

J 리그 버철 스타디움 '96



★일렉트로닉 아츠 빅터
★축구
★96년 4월26일
★5,800엔
★멀티 탭 대응

3DO로 호평받았던 『버철 스타디움』의 96년도 판. 새로운 팀도 모두 등록되어 있고 프로필에서 볼 수 있는 16 클럽 256명분의 선수에 대한 자세한 성적 데이터와 얼굴 사진 등이 탑재되었다. 조작성도 좋고 멀티 탭을 두개 이어서 사용하면 최대 8명까지 플레이 가능.

플레이 스타디움



★반프레스토
★스포츠
★96년 4월 12일
★5,800엔

비교적 타이틀이 적은 야구 게임에 캐릭터 게임으로 이름이 높은 반프레스토가 참가. 이 게임도 12 구단의 선수가 실명으로 나타난다는 의미로는 기존의 캐릭터 게임과 크게 다르지 않지만 이 플레이 스타디움은 여러 기관에 공인을 받은 본격적인 야구 게임이란 점에서 차별성을 갖는다. 감독 모드는 모두 130 시합을 진행해 나가면 리얼 타임 시뮬레이션처럼 즐길 수도 있다.

풀하이퍼 파이널 매치 테니스



★휴먼
★스포츠
★96년 3월22일
★5,800엔
★멀티 탭

『하이퍼 포메이션 축구』의 제작사 휴먼이 만든 폴리곤 테니스 게임. 자유롭게 설정할 수 있는 시점이나 버튼마다 구질이 다른 볼을 칠 수 있어서 어느 정도 익숙해지면 실전같은 리얼한 게임을 즐길 수 있다. 남녀 혼합이나 멀티 탭 등의 사용으로 최대 4명까지 시합을 할 수 있다.

파이어 프로 레슬링 아이언 슬램 '96



- ★휴먼
- ★프로 레슬링
- ★96년 3월15일
- ★5,800엔

슈퍼컴보이 등 각종 게임기 팬의 열렬한 지지를 받고 있는 「파이어 프로레슬링」 시리즈의 PS판.

거대 폴리곤 캐릭터를 사용해 대담하게 분위기를 전환한 작품이다. 선수 인원은 10명으로 엄선되어 캐릭터의 움직임이 실사처럼 리얼하다는 것이 장점.

월드 축구 위닝 일레븐



- ★코나미
- ★축구
- ★96년 3월16일
- ★4,800엔

코나미 인기 축구 게임 「위닝 일레븐」의 세계 버전. J 리그에서 세계로 무대를 바꿔 26개국의 톱 플레이어들의 뜨거운 싸움이 펼쳐진다. 이탈리어, 브라질, 독일 등 잘 알려져 있는 슈퍼 스타도 건재(실명이 아닌 것이 아쉽다). 여러 모드를 갖고 있으며 기능도 몇가지 추가되었다.

월드컵 골프~IN 하이아트 드라드 비치



- ★코코넛 저팬 엔터테이먼트
- ★골프
- ★96년 3월 1일
- ★5,800엔

매년 전세계의 톱 플레이어가 모여 골프의 축전 「WORLD CUP」이 개최된다. 그 중에서도 가장 유명한 푸에르토리코에 있는 하이아트 드라드 비치의 코스를 실사로 도입하여 아름다운 그래픽에 압도될 것이다. 2인 1조로 플레이어 팀을 포함한 여러 32팀이 4일간에 걸쳐 뜨거운 토너먼트를 벌이는 현행 시스템을 그대로 채택하고 있다.

PGA TOURS 96



- ★일렉트로닉 아츠 빅터
- ★골프
- ★96년 2월23일
- ★5,800엔

PC에서 이식된 PGA TOUR 공인 골프 게임. 골프를 알고 있는 사람이라면 한번쯤 들어봤을 PGA TOUR의 공인인 만큼 매니어도 초보자도 플레이하기 쉬운 시스템이 채택되었다. 게임 중에 바람의 방향이 바뀌는 등 실제로 코스를 돌고 있는 듯한 감각을 맛 볼 수 있다.

챔피온 레슬러 실황 라이브



- ★타이토
- ★스포츠
- ★96년 2월 6일
- ★5,800엔
- ★멀티 탭 대응

유명 아나운서를 실황 중계로 기용한 프로 레슬링 게임. 멀티 탭을 사용하면 최대 4명까지 플레이가 가능하다. 실재 선수와 꼭 닮은 레슬러들 34명과 숨겨진 캐릭터 8명에 의해 전개되어 박력넘치는 현장감을 재현한다. 역시 폴리곤에 비하면 캐릭터도 작고 수수하게 보이지만 테크닉이 풍부하다는 점이 매력이다.

레슬 매니어 디 아케이드 게임



- ★어클레임 저팬
- ★프로 레슬링
- ★96년 1월26일
- ★5,800엔

미국의 엔터테이먼트 프로 레슬링 단체 WWF의 레슬러 8명이 실사로 등장하는 정신없는 프로 레슬링 게임. 프로 레슬링 게임이라기 보다는 「스트리트 파이터 II」 타입의 대전 격투 액션이라고 생각하는 게 좋을 것이다. 기술들은 아무리 봐도 프로 레슬링 기술로는 보이지 않는 것들뿐. 순수한 재미는 없지만 통쾌한 게임을 즐길 수 있다.



근일 발매예정!
ENTERTAINMENT
"신비의 세계로 당신을 초대합니다"
신비의 세계
엘하자드
EL-HAZARD
The Magnificent World
PIONEER LDC.
ENTERTAINMENT
CHUNG
서울시 강남구 신사동 582-10 계룡빌딩 5층
TEL:(02)3445-3257~8 FAX:(02)3445-4855
WOOYOUNG
서울시 강남구 신사동 582-10 계룡빌딩 5층
TEL:(02)3445-4851~4 FAX:(02)3445-4855
SEGA SATURN